DISNEY INFINITY 2.0
MARVEL CHEZ LES PRINCESSES

DEATHSTROKE
LE MERCENAIRE

GIRL POWER
COMICS AU FÉMININ

PREVIEW
ORIGINAL SIN
MARK WAID / JIM CHEUNG

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES **CULTURES COMICS**

MAGNÉTO
FRANK MILLER
GEORGE PÉREZ
TERRY DODSON
CULLEN BUNN
PAT MILLS

THE STAR WARS
LA VRAIE VERSION
DE GEORGE LUCAS

LES BAT-FILMS
COMME VOUS NE LES
AVEZ JAMAIS VUS

TORTUES NINJA
TOUTE UNE HISTOIRE

MARVEL
75 ANS D'UN GÉANT DES COMICS

M 07155 - 91 - F: 6,90 € - RD
Belgique : 7,90 €
WWW.COMICBOX.COM

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr
MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL
AGE OF ULTRON
SE SOUMETTRE OU PÉRIR !
AGE OF ULTRON
AGE OF ULTRON
RETROUVEZ-NOUS SUR :
MARVEL ABSOLUTE : AGE OF ULTRON
Par Brian Michael Bendis, Bryan Hitch, Carlos Pacheco, Brandon Peterson…
496 pages – Le 15 octobre

9 782809 447668

MASTHEAD

ÉDITORIAL

Rédacteur en chef:
Xavier Fournier
xfournier@comicbox.com
Rédacteur en chef adjoint:
Lise Benkemoun
lisebenkemoun@comicbox.com

Rédacteurs:
Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Christopher Maloine, Marilys Vallet, Frédéric Mayer, David Fakrikian, Jean-Marc Lainé, Izod.
Secrétariat de rédaction:
Emmanuelle Pavan

Our Man@Panini:
Matteo Losso

Spirit of the PAO : Izod, Pyro
Couverture : Agustin Alessio

Régie publicitaire : Cauris Média
Directrice de clientèle : Audrey Enes – aenes@cauris-media.com
Tél. : 0140687206

Remerciements : Dominique Maisons, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter DeMarchi, Sophie Cony, Jean-Michel Ferragatti, François Hercouët, Doriane Iop, Mel Cayo, Olivia Malka, Lou Mollgaard, Laurent Lerner.

PUBLISHER

PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél. : 0492125757 / Fax : 0492125758.
Directeur de la publication: Alain Guerrini
Directeur délégué: Sébastien Dallain
Comité de direction: Alain Guerrini, Henri Fumet, Sébastien Dallain.
Directeur éditorial européen: Marco Lupoi
Rédacteur en chef Panini comics: Walter de Marchi
Responsable marketing opérationnel: Magalie Brutin
Contrôleur de gestion: Jérôme Tassel

Abonnements:
PANINI France – Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail: paninifrance@dinexis.com - Tél. : 0232291880 -
Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros): 30 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros): 50 euros.
Impression: Canale Printing S.p.A. Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie).
Reassort: OPTIMIS CONSEIL
Tél. : 0975433009
Email: contact@optimis-conseil.fr.
Commission paritaire: 0916 K 78368
ISSN: N° 1288-9351
Dépôt légal à parution.
Imprimé dans l'UE.

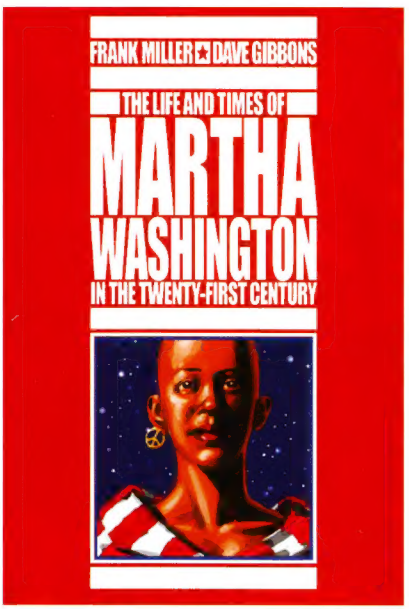
CRÉDITS COUVERTURE: ™ & © 2014 MARVEL. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

MARVEL marvel.com © 2014 MARVEL

FSC www.fsc.org MIXTE Papier issu de sources responsables FSC® C015529

ÉDITO

RESSEMBLER/ RASSEMBLER



Je vais vous révéler un "secret". Il m'arrive de lire des épisodes de… *Batwoman*. Si si. Pire : parfois ce sont des histoires de Black Widow ou de Ms. Marvel. Sans que cela ne remette en question ma propre identité. Je me désole que Black Panther ne soit pas plus présent chez Marvel, me régale de la remontée en puissance de Falcon et trouve que Véga (Northstar) est un personnage très intéressant, hélas pas utilisé à la hauteur de son potentiel. Je lis les aventures d'un dieu nordique mais aussi celles d'un avocat aveugle, d'un vétéran américain, d'un milliardaire planqué dans une grotte, d'un mutant canadien. Et tous ces gens-là ne me ressemblent pas. Pas plus ou pas moins que Sam Alexander (Nova), qui doit avoir le tiers de mon âge. Qu'importe. Mieux : c'est tout l'intérêt de chercher autre chose que son reflet dans le miroir. Lire des comics, en effet, ne s'arrête pas à rechercher quelque chose qui nous ressemble mais plutôt, dans le portrait de l'autre (quand bien même un "autre" fictif), tout ce qui nous rassemble. Les personnages de comics, souvent créés par des immigrés de la première ou de la deuxième génération, parlent d'acceptation, de richesses des différences. Ils sont le fruit du "melting-pot". L'essence même des comics, c'est d'être multiculturels. Sauf bien sûr si vous les prenez au premier degré. C'est le risque avec toute parabole.

Si l'on s'arrête à la surface, on passe à côté du sens. Donc, oui, vous pouvez lire les *X-Men* (ou d'autres) au premier degré et les trouver manichéens parce que des "bons" tapent sur des "méchants". Mais si vous n'en retirez que cela, c'est que vous passez à côté du message. Ça semble évident. Cela ne l'est pas pour tout le monde. Parfois avec les meilleures intentions du monde (quelques fois c'est tout le contraire), il y a ceux qui voudraient que nous lisions ce qui nous ressemble, selon de jolies petites cases bien tracées. Pas des cases de BD, mais bien des catégories de genre. Les séries en rose pour les dames, les séries en bleu pour les messieurs. J'ai un frisson d'effroi quand j'en lis certains comptabiliser les séries centrées sur les héroïnes et décréter qu'on obtient ainsi le nombre de séries qui s'adressent aux lectrices. C'est doublement con (désolé, il n'y a pas d'autre mot). Pourtant ce genre d'approche déterministe refait régulièrement surface. La première couche est sympathique. Oui, c'est vrai. Il faudrait plus de séries représentant la société dans sa diversité. Là-dessus, pas de problème. Mais faut-il pour autant en profiter pour décréter un monde dans lequel il y aurait le dortoir des garçons et le dortoir des filles ? Doit-on en arriver à une situation où l'on va dire *"Ah non, tu reposes tout de suite cet épisode de Batman ! Toi, tu es une fille, c'est Batgirl que tu dois lire !"* La question peut sembler caricaturale. Elle cache cependant un choix de société. Si l'on ne lit que ce qui nous ressemble, alors il faut des séries catholiques seulement pour des lecteurs catholiques, des séries musulmanes réservées à un public musulman, des titres gays exclusivement pour les gays, des comics américains pour les seuls américains… Chacun à sa place. Chacun dans son quartier. Pardon… je voulais dire dans son ghetto ! Il faut plus de diversité dans les comics (et plus globalement dans les représentations de la société) non pas pour que chacun puisse s'admirer dans le reflet de ce qu'il lit, mais bien pour que l'on puisse s'intéresser à l'autre. C'est comme un menu équilibré. Il faut des aliments variés. Mais de façon à ce que tout le monde puisse s'asseoir à la même table.

"Lire des comics, en effet, ne s'arrête pas à rechercher quelque chose qui nous ressemble mais plutôt, dans le portrait de l'autre, tout ce qui nous rassemble."

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

IN

TENDANCES

06
LES FEMMES ET LES COMICS
Les super-héroïnes, victimes d'un sexisme ? Ou bien faut-il voir la situation sous un angle différent ?

10
THE STARS WARS
C'est le chant du cygne de Dark Horse sur *Star Wars*. Un superbe projet qui remonte aux origines !

14
LES TORTUES NINJA
Retour sur la saga Tortues Ninja telle qu'adaptée à travers les jeux vidéo. Garçon, une pizza !

18
MAIL BOX
C'est par ici que ça se passe ! La page où vous pouvez questionner, proposer, critiquer, demander...

20
DISNEY INFINITY 2.0.
Disney et Marvel font tomber les barrières dans un jeu délirant unissant leurs plus grands héros.

23
LA VIE D'UNE COSPLAYEUSE
Portrait d'une Witchblade plus vraie que nature : Jacqueline Goehner, cosplayeuse !

24
MAGNÉTO
Terry Dodson nous explique qui est Red Skin, son héroïne conçue avec Xavier Dorison.

26
VELVET
La nouvelle héroïne d'Ed Brubaker et Steve Epting met les clichés de James Bond à l'envers.

30
CULT CORNER
Un nouveau tour d'horizon des statuettes, gadgets, goodies et collectors du moment.

32
BAT FAN-FILMS
La nouvelle série de Nightwing, vous connaissez ? Et le futur fan-film de Batman ?

DÉCRYPTAGES

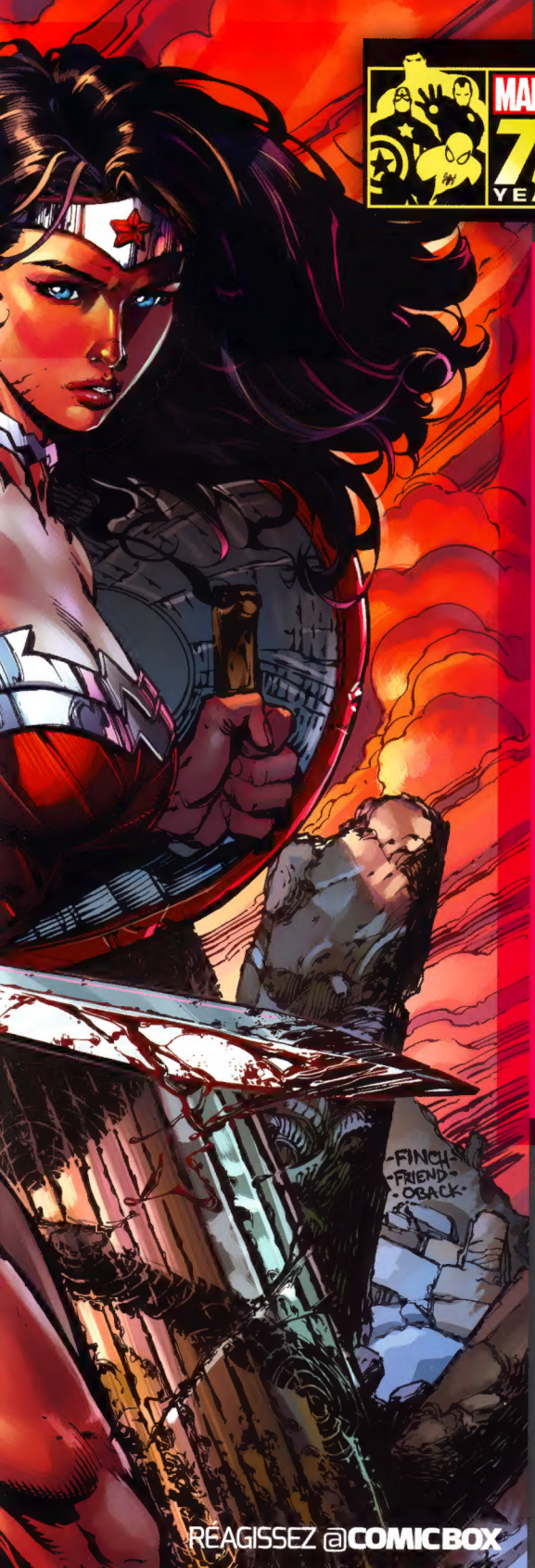
74
IMAGINARIUM
Le parcours de David Mazzucchelli a connu le mainstream et l'indé. Mais Bernard Dato part à la recherche du fil d'Ariane.

78
SMART GUIDE
Des livres et des festivals comme s'il en pleuvait. De quoi crier Shazam ! L'automne va être (heureusement) chargé !

82
WHO IS
Steve Gan est le co-créateur de Star-Lord. Mais c'est souvent tout ce que les fans savent de lui. On comble la lacune !

98
DR PSYCHO
Il y a le bon patron et le mauvais patron. Le bon patron des comics on le reconnaît parce qu'il... fuit ses responsabilités ?

© DC Comics



COMICS UNLIMITED

34
MAGNÉTO
Interview fleuve : Frank Miller, le taulier de Sin City donne sa vision des choses...

40
75 ANS DE MARVEL
Le 75e anniversaire est prétexte à une flopée de beaux livres. De quoi connaître les secrets.

42
BILL, L'ARCHITECTE
Il était là avant tous les autres. C'est lui qui a posé la première pierre de Marvel.

44
LE JOUR OÙ MARVEL...
Marvel, racheter DC ? C'est l'histoire d'une fusion qui a failli se faire. Deux fois !

46
MAGNÉTO
Cullen Bunn collectionne les titres de bad guys. Magneto ? Lobo ? Sinestro ? C'est lui !

50
ORIGINAL SIN
Le parcours d'Uatu, connu pour ne rien faire. Ou presque. Méfiez-vous des apparences.

54
DE AVX À ORIGINAL SIN
Comment s'y retrouver dans l'ordre des séries et des événements...

56
MAGNÉTO
George Pérez présente sa nouvelle série, *Sirens*, sortie chez Boom!

62
JEFF LEMIRE
Voici un auteur qui a un curieux sens de la famille. Agent Maloine au rapport...

65
CARNET NOIR
Il avait donné de la couleur au Marvel Age, adieu à Stan Goldberg.

66
DEATHSTROKE
Même les héros DC tremblent devant Deathstroke. Mais quelle est son histoire ?

70
MAGNÉTO
Pat Mills, de *La Grande Guerre de Charlie* à *Marshal Law* en passant par *Sláine*...

FUTUR PROCHE

86
QUICKIES
Qui sera le prochain prof des X-Men ? Où frappera Darkseid ? Alan Moore dans 100 ans ? Ça bouge dans les comics mais cela s'emballe carrément côté télé et films. On vous dit tout.

90
PREVIEW
Original Sin : un seul être vous manque et tout est dépeuplé. Mais comme il connaissait vos secrets, c'est la panique !

FEMMES ET COMICS

Qui mâle y pense ?

CELA FAIT QUELQUES ANNÉES QUE LE TRAITEMENT DES FEMMES DANS LES COMICS FAIT, À JUSTE TITRE, L'OBJET D'UNE SURVEILLANCE ACCRUE. LONGTEMPS, LE SEUL MODÈLE AFFICHÉ ÉTAIT CELUI DE LA POTICHE À FORTE POITRINE. CES DERNIERS MOIS, CEPENDANT, IL NE SE PASSE PAS TROIS SEMAINES SANS UNE POLÉMIQUE LIÉE AU SUJET. LES COMICS SONT-ILS SEXISTES ? OUI ET NON. ET PAS DE LA FAÇON LE PLUS SOUVENT ÉVOQUÉE.

Le 1er juillet dernier, appelé à reprendre la série *Wonder Woman*, David Finch laissait tomber dans les dernières lignes d'une interview que sa version de l'héroïne serait *"Forte. Je ne dirais pas féministe, mais forte et belle"*. Pas "le féminisme c'est mal". Il n'en fallait cependant pas plus pour mettre le feu aux poudres et ravager une partie des sites américains et français, à coup de déformations sémantiques. La phrase devenant *"David Finch dit que sa Wonder Woman ne sera pas féministe."* Et tant pis s'il a dit, en préambule qu'elle sera forte. Et tant pis, également s'il dit que sa Wonder Woman sera co-écrite par son épouse, Meredith Finch. L'image d'un dessinateur mâle foulant au pied le féminisme était trop belle pour qu'on apporte dans le débat un élément essentiel : de la mesure. Si bien que le site *culturewarreporters.com* se hâte de titrer "le jour de la honte" pour évoquer la phrase de Finch. Le 7 juillet, une autre "affaire" vient supplanter la phrase de Finch. Dans *Captain America #22*, le personnage de Jet Black prend un amant, après avoir bu un verre de vin. Au réveil les deux tourtereaux se portent bien. Seulement voilà. *Captain America #22* est écrit par Rick Remender, un scénariste qui compte un certain nombre de "haters" qui demandent très régulièrement sa tête à Marvel à coup de hashtag *#firerickremender* (*#virezrickremender*). Rick Remender, qui a déjà tué Malicia et la Sorcière Rouge dans *Uncanny Avengers*, est alors présenté comme un apôtre du sexisme et du viol. Et malheur à ceux ou celles qui le défendraient, soupçonnés pour les uns de penser "avec leur bite" (sic) et pour les autres d'être des idiotes à la solde du mâle. En schématisant à outrance, le monde des comics se diviserait-il entre lecteurs complaisants, se rinçant l'œil d'une telle scène, et de l'autre des femmes seules habilitées à défendre le féminisme de par leur condition même ? Dans la réalité, c'est plus simple et plus compliqué. La scène en question est explicite – Jet Black est âgée de plus de 23 ans et elle est assez grande pour savoir de quoi elle a envie. Qu'importe, cela n'a pas empêché les anti-Remender de "battre le pavé" sur internet, de crier à l'apologie du viol de mineure. Là, normalement, une partie d'entre vous devrait se dire : *"Nous sommes dans un magazine sur les comics, dans un article écrit par un mâle et il dédramatise."* Mais là n'est pas la question. Chacun(e) est en droit d'apprécier ou pas l'approche d'un auteur et de le faire savoir. L'erreur dans le débat serait de penser que tout est blanc ou noir. L'important est d'éviter les phrases toutes faites comme *"Ne pas reconnaître que les comics sont sexistes fait partie du problème"*.

Cela reviendrait à dire que si vous aimez le Captain America de Remender vous êtes sexiste. Et, comme TOUS les comics sont sexistes, alors Gail Simone ou Ann Nocenti sont des traîtres à la cause de leurs sœurs. Le raccourci est ridicule.

ENTRE LE MARTEAU ET L'ENCLUME

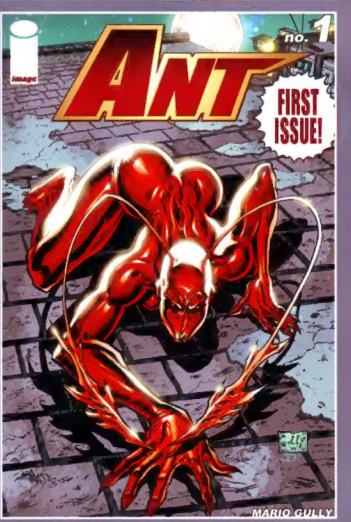
Insistons sur un fait : l'égalité des sexes et la lutte contre le sexisme sont des causes fondamentales, défendues aujourd'hui par des femmes mais aussi par des hommes. Il faudrait un jour en finir avec ce clivage macho-virago des premiers mouvements de libération de la femme, dans les années 1960, qui aujourd'hui, ne fait plus avancer les choses. Janelle Asselin, ancienne éditrice chez DC comics, écrit régulièrement de remarquables articles de fond, dénués de militantisme stérile, qui invitent à la réflexion. En avril 2014, elle s'était exprimée à propos de la couverture du nouveau *Teen Titans #1*, critiquant la très généreuse poitrine de Wonder Girl, qui est censée être une adolescente. La chose a débouché sur quelque chose de totalement sordide quand, quelques jours plus tard, Asselin a commencé à recevoir des menaces de viols. Abject. On atteint la quadrature du cercle quand les anti-Remender viennent demander son soutien à Janelle Asselin. Ils ne reçoivent pas l'accueil escompté. D'où une volée de bois vert à l'encontre d'Asselin, qui doit mettre les poings sur les "i" : *"Un hashtag pour virer quelqu'un ne facilitera jamais une conversation intéressante. Et juste parce que ni moi, ni des pros des comics qui sont des féministes extraordinaires ou des alliés des féministes n'acceptons de prendre part à ça, ne signifie pas que nous faisons l'apologie de la culture du viol."* Et la vérité est là, dans le danger de la radicalisation, dans les extrêmes. Derrière le discours de bonne foi il y a aussi des intervenants qui ont tout intérêt à propager ce genre de polémique ou les "ultras" de chaque camp s'affrontent. Et en particulier certains blogs ultraféministes qui, à des années-lumière de celui de Janelle Asselin, vont revenir sur une "affaire" qu'ils ont eux-mêmes déclenchée, chaque nouveau billet redirigeant vers des liens pointant vers leurs propres articles. La radicalisation est aussi le fait de quelques crétins qui menacent la blogueuse à l'origine du hashtag *#fireremender* de... viol. Avec ça, les deux extrêmes se valent. En définitive Marvel s'en tient à son *Captain America #22*, qui ne contient aucune allusion à un viol. Rick Remender n'est pas viré. Le calme revient. Avant la tempête...

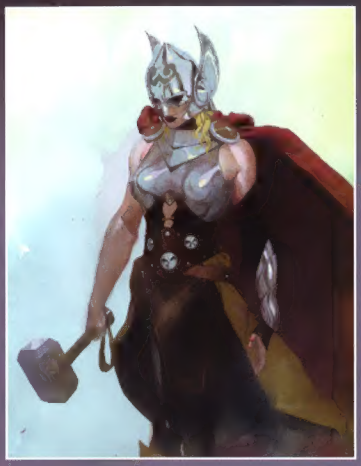
UNE QUESTION DE CONTEXTE

Depuis la mi-août la blogosphère et les médias internationaux s'agitent autour d'une image : la couverture variante de *Spider-Woman #1* dessinée par Milo Manara. Spider-Woman y rampe au bord d'un toit, les fesses tendues vers le ciel. Elle a fait l'effet d'un baril de poudre, a attiré une horde d'articles à travers le monde. Là aussi, il y a un contexte à connaître. Tout comme il y a des "haters" de Remender, il y a un groupe très actif de "détesteurs" de Greg Land, dessinateur qui, par le passé, s'est souvent inspiré de photos de modes ou même pornographiques pour représenter ses héroïnes. Par "détesteur", il ne s'agit pas de décrire toute personne qui n'aimerait pas le travail ou les méthodes de Land mais bien des gens qui exigent le renvoi du bonhomme, l'insultent ou le menacent sur les réseaux sociaux. Alors que ces derniers temps, Land a dessiné *Iron Man* puis *Mighty Avengers*. On peut aimer ou pas le style de Land, mais Pepper Potts ou Miss Hulk n'ont pas spécialement l'air d'actrices pornos (c'était plus le cas il y a quelques années, sur certaines de ses héroïnes, lorsque Land travaillait chez Ultimate). Or, il se trouve que Marvel a commandé au scénariste Dennis Hopeless et à Greg Land une nouvelle série *Spider-Woman*. Il n'en fallait pas plus pour qu'elle soit scrutée sous les moindres coutures, certains regrettant qu'on puisse donner Spider-Woman à un dessinateur connu pour représenter les femmes comme des pornstars. Et c'est un avis qui en vaut un autre. Encore que là, c'est une situation différente de la Wonder Girl de *Teen Titans*. Spider-Woman est définie de la sorte depuis longtemps. Cela ne donne pas pour autant carte blanche, mais il faut comprendre qu'une partie des héroïnes Marvel (Tornade, la première Miss Marvel, Miss Hulk, Spider-Woman) ont été créées à une certaine période de l'histoire de la libération de la femme. Et le féminisme est un concept multiple selon qu'on s'appelle Simone de Beauvoir, Brigitte Lahaie ou Miss France. L'idée, évidente, que la femme a la maîtrise de son corps, se conjuguait autrement à cette époque-là, sur fond de libération sexuelle. La femme avait le droit de montrer son corps, après des décennies conservatrices, y compris dans les comics qui ne la montrait que comme une potiche coincée. Dans les années 1970, Dave Cockrum dessina un certain nombre de costumes d'héroïnes (Saturn Girl ou Shadow Lass dans la Légion des Super-héros, puis Tornade ou Miss Marvel) assez similaires à des maillots de bain. Dans le contexte, c'était la chose à faire. À ce titre, d'ailleurs, il est ironique de constater que Spider-Woman est sans doute l'héroïne la plus habillée de sa génération. Mais les temps changent. Le costume noir de Miss Marvel (Carol Danvers), avec des bottes et de longs gants, prenait plus des airs de dominatrice échappée de Sin City. Ces dernières années, les éditeurs prennent conscience que les costumes de Tornade et Carol Danvers (devenue Captain

"Ni moi, ni des pros des comics qui sont des féministes extraordinaires ou des alliés des féministes n'acceptons de prendre part à ça"

La Spider-Woman de Manara (ci-dessus), avec l'arrière-train en l'air, a fait le tour du monde. Mais est-ce vraiment la pose qui a été critiqué ou le fait que ce soit un personnage associable à Spider-Man qui a fait parler ? Sorti quelques années plus tôt avec une attitude similaire, Ant #1 s'en est tiré sans la moindre remarque





À GAUCHE : Marvel n'a pas réellement d'icône féminine comparable à Wonder Woman. D'où l'idée de remplacer un personnage masculin par excellence, Thor, par une femme. Là aussi l'idée à fait scandale, une partie des médias (y compris Canal +) déduisant à tort que c'est le Thor homme qui change réellement de sexe.

À DROITE : La nouvelle Miss Marvel se distingue de ses consœurs non seulement par les formes mais aussi parce qu'elle a une vie civile, au même titre que Peter Parker. Spider-Woman, Tornade ou la Veuve Noire n'en ont pas.

Marvel) sont devenus plus couvrants. En août, la Spider-Woman qui rampe, les fesses en l'air, c'est le jackpot pour certains médias. L'image est à la fois ce qu'il y a de pire mais aussi ce qu'il a de meilleur pour radicaliser un débat. On peut évoquer alors une série créée pour les hommes, qui révulserait les femmes (alors que cinq minutes sur les réseaux sociaux montrent que tous les hommes ne sont pas forcément fans et que toutes les femmes ne détestent pas). La scène est posée. La polémique devenant une dépêche, elle est reprise dans le monde entier sans la moindre connaissance du sujet, y compris par des médias qui n'ont jamais entendu parler de Jessica Drew. Le site américain du magazine *Elle* peut alors sortir ce titre qui ne l'honore pas : *"Voici ce qui arrive quand des hommes tentent de dessiner une super-héroïne"*, expression pour le coup totalement sexiste. C'est même une insulte à tous les auteurs "mâles" qui ont pu produire des BD de super-héroïnes ces dernières années. Ed Brubaker et Darwin Cooke sur *Catwoman* ? Greg Rucka et J.H. Williams sur *Batwoman* ? Oubliez : si vous êtes un homme vous êtes sexiste, c'est le magazine qui conseille chaque année aux femmes de perdre trois kilos avant d'aller sur la plage qui vous le dit ! *Elle* ne sera pas le seul magazine à s'engouffrer dans la brèche et à avoir vendu la double idée que, d'une part les hommes ne savent pas gérer les héroïnes et que de l'autre, les comics ne présentent aucun autre modèle de femme. Sur le premier point, c'est idiot, cela reviendrait à dire qu'inversement les femmes ne peuvent écrire les héros et renvoyer tout le monde à une époque où la mixité n'était pas de mise. Sur le second, cela l'est tout autant car c'est ignorer des progrès qui, bien qu'encore insuffisants, sont notables. Il ne faut pas sous-estimer, aussi, l'influence du succès du webcomic-book *Bandette* (Robin des Bois féminin, dont les aventures se déroulent en France), production des époux Paul Tobin et Colleen Coover. Similaire à Fantômette, Bandette (Prix Eisner de la meilleure bande dessinée en ligne) évoque un modèle de femme différent, qui n'a pas besoin d'une silhouette de top model pour exister. Tobin et Coover ont, d'une certaine manière, cassé les codes. Un fois qu'on l'a réalisé, on peut voir la création de la nouvelle Miss Marvel (ces temps-ci chez Panini) ou la reformulation de Batgirl (Barbara Gordon aura désormais des formes moins arrondies) comme des retombées de Bandette. Impossible de dire que tout va bien dans le meilleur des mondes, mais il est tout aussi faux de dire que rien n'est fait. Mais croire que tout va bien arrange finalement pas mal de gens… Y compris les éditeurs qui peuvent ainsi vendre l'idée d'une nouveauté – des séries de femmes (avec ou pour les femmes…) – et les équipes éditoriales seraient en train d'y remédier. C'est beau. Mais c'est faux.

FLASH-BACK

Janvier 1999 (*) : au top des ventes américaines, Fathom, l'héroïne nageuse de Mike Turner vend plus que la JLA de Grant Morrison ou que Daredevil dessiné par Joe Quesada. Un peu en dessous, on trouve *Witchblade*, *Aria*, deux comic-books différents de *Buffy* (la série mensuelle plus la minisérie *Origins*), et *Spider-Girl*. Soit six séries de femmes dans les 35 premières positions des ventes (et encore, il faut compter avec *Danger Girl* qui paraît irrégulièrement). Loin en dessous, on trouve *Catwoman*, *Supergirl*, *Star Wars : Mara Jade*, *Lady Pendragon*, *Wonder Woman*, *Birds of Prey*… Et c'est sans compter *The Girl Who Would Be Death* de Vertigo… Il ne s'agit pas de dire qu'une série centrée sur une héroïne satisfait automatiquement le public féminin. À l'époque il y aussi *Vampirella*, *Lady Death*, *Chastity*, qui sont essentiellement des pin-up. La mise en image d'une femme n'est pas obligatoirement représentative de "LA" femme et/ou de la lectrice. Mais, même si Witchblade a le chic pour déchirer ses vêtements quand elle passe à l'action, même si Fathom est souvent en maillot de bain, elles ont en 1999 une audience qui comporte une bonne proportion de lectrices. Et ces séries occupent une part de marché. Cela peut varier selon les mois. En avril 2000, *Fathom #12* est la première vente du top. Téléportons-nous en 2014 et regardons les 35 premières places des ventes d'août… Il n'y a qu'une série consacrée à un personnage féminin : *Harley Quinn*. Heureusement pour la "moyenne", elle vient de passer bimensuelle. Il y a donc deux comics. À tout prendre, on peut essayer de compter également la série *Superman/Wonder Woman* mais quand bien même… tout le reste des séries se situe en dessous. La présence des héroïnes actuelles est donc très relative, c'est le moins qu'on puisse dire. D'autant qu'il y aurait désormais 47 % de lectrices que les éditeurs s'arracheraient. Bigre !

47%, CELA SORT D'OÙ ?

Le chiffre a beaucoup circulé ces dernières semaines, aux USA comme en France. On a vu la donnée brandie dans tous les sens. D'abord, ce serait pour attirer ce public que les principaux éditeurs s'agiteraient. Pour d'autres ce lectorat important, il faudrait le contenter et lui donner des héroïnes à son image. Sauf que le chiffre est faux. Ou qu'en tout cas il ne représente absolument pas ce qui est annoncé. Ces fameux 47 % viennent du bloggeur Brett Schenker. Chaque mois, sur *graphicpolicy.com*, il présente les chiffres du "fandom" (le "royaume des fans") des comics.

Mais il ne s'agit pas de parler de lecteurs (ou de lectrices). Schenker (qui est d'ailleurs clair à ce sujet) obtient ses données à partir de statistiques... d'usage de mots sur Facebook. Moralité? Si vous êtes un(e) internaute basé(e) aux États-Unis qui utilise le nom de Wonder Woman dans une discussion, vous apparaissez dans ces statistiques comme fan de l'héroïne. Il suffit d'utiliser un des mots-clés retenu par Schenker pour être fan de comics. Sauf qu'à partir de là, on atteint des chiffres démentiels. En juillet 2014, Schenker affichait ainsi un recensement de 26 millions de fans de comics (dont dix millions seraient des femmes). Ce qui serait une excellente nouvelle pour l'industrie de la BD américaine... si dans le même temps il n'apparaissait pas qu'il s'est vendu "seulement" 8 millions de comics ce même mois, tout éditeur confondu. On est loin des 26 annoncés! Les chiffres de Schenker laissent perplexe. D'abord, en septembre 2013, le même bloggeur, avec les mêmes techniques, annonçait 11 millions de "fans de comics". Ce qui voudrait dire qu'en moins d'un an, la sphère a plus que doublé! Or, ce n'est pas vraiment ce que nous disent les ventes des éditeurs. Cela "tique" aussi, quand le site entre dans des statistiques auteur par auteur. Par exemple l'audience de Frank Miller serait composée à 83,72 % d'hommes et 17,44 % de femmes. Nous, on veut bien, mais le total fait 101,16 %. Et ce n'est pas le seul auteur (Warren Ellis, Gail Simone, Grant Morrison, Scott Snyder...) pour lequel le site arrive à ce genre de résultats délirants. Le lectorat en librairie serait aussi composé à 80 % d'hommes et à 24 % de femmes, défiant là aussi toute logique. Les données avancées par Brett Schenker semblent donc pour le moins surréalistes, dénuées de sens. La bonne nouvelle, Mesdames, c'est que si rien aujourd'hui ne permet d'avancer que vous êtes 47 %... Le site ICV2, généralement assez fiable fait état dans ses dernières conclusions d'un public composé à 22 % de femmes lectrices de bandes dessinées en Amérique (mais il intègre aussi le public des comic-books et des mangas). Et c'est d'ailleurs un argument : NON il n'y a sans doute pas 47 % de lectrices à contenter mais OUI, cela donne une idée du public qui reste à convaincre. Et pendant qu'on parle des couvertures variantes de *Spider-Woman* on cache le vrai problème. Il y a aussi une vraie question à se poser sur le déclencheur de certaines de ces polémiques. La couverture de *Spider-Woman*, la petite phrase de Finch ou le non-viol dans *Captain America* ont fait le tour de la toile... Au final la couverture de *Spider-Woman* est maintenue mais les deux illustrations suivantes de Manara pour d'autres séries Marvel ont été différées, officiellement (ce qui ne veut pas dire que c'est faux) pour des questions de délai. Ce qui frappe, c'est que les couvertures de *Satellite Sam* (par Matt Fraction et Howard Chaykin, chez Image) montrant des femmes en porte-jarretelles et la sortie d'un nouveau numéro de *Black Kiss* (également produit par Chaykin) n'ont pas suscité de réaction comparable. Dans *Low*#2, Rick Remender écrit une scène où le fils de l'héroïne prend une prostituée en levrette. L'occasion rêvée pour les anti-Remender de lui tomber dessus? Eh bien non : ils l'ont à peine remarqué. Normal, ce sont des séries nouvelles, des personnages récents. Aucune nostalgie ne s'y rattache. La même pose de Manara appliquée à une héroïne non-Marvel, non-DC n'aurait sans doute pas provoqué cette réaction... La preuve? C'était quasiment la même pose pour *Ant #1* (Image Comics) en 2008...

LE VRAI PROBLÈME

Loin des "faux 47 %", parlons de statistiques alarmantes. Il y a une femme à un poste clé de l'industrie des comics (Diane Nelson, la présidente de DC). Mais il y aurait moins de 20 % de créatrices dans les comics. Si on se base sur les 22 % de lectrices avancé par ICV2, la proportion serait cohérente. Mais si on regarde plus en détail, le problème se précise. Il n'y a chez les éditeurs de comics qu'un nombre infinitésimal de scénaristes femmes. Et qui plus est il faut voir le placement des postes. On ne propose pratiquement à aucune femme l'écriture des séries les plus commerciales (Marjorie Liu et Kelly Sue Deconnick ont reçu les commandes d'*Astonishing X-Men* et d'*Avengers Assemble* mais seulement après que la vente de ces séries soient tombées dans une spirale, en faisant les lanternes rouges de leurs groupes). Une scénariste sur les titres principaux de *Batman, X-Men, Avengers, Justice League*? Du rarissime, pour ne pas dire du jamais-vu. Pareil pour les crossovers centraux, ces événements des grosses maisons d'édition. Cherchez le dernier écrit par une femme? Vous allez chercher un moment. Pourquoi? Tout simplement parce que pour être un des auteurs de crossovers il faut être invité aux séminaires organisés dans ce but. Et aucune femme n'est invitée. Normal, disent certains, les séminaires ne sont ouverts qu'aux scénaristes étant sous contrat d'exclusivité. CQFD. Comme pour les ventes de 1999, on peut remonter en arrière, comparer avec les postes qu'occupaient Louise Simonson (*New Mutants, X-Factor*...) ou Ann Nocenti (*Daredevil*) et on a l'impression, là aussi, que la situation actuelle est loin d'être un progrès. Le plafond de verre sous lequel les femmes sont bloquées dans leur avancement est bel et bien là. Et cela se ressent par la suite puisque seuls les auteurs les plus bankables, qui sont déjà passés sur de gros projets, peuvent réellement tenter l'aventure du creator-owned (chez Image ou Dark Horse). Moralité, faute de pouvoir se faire remarquer sur du "mainstream", peu de femmes peuvent réellement tenter l'aventure du creator-owned. Le vrai souci, il est là. Le lumbago que Milo Manara peut donner à Spider-Woman peut donner lieu à débat. Mais c'est un leurre bien pratique, qui masque la vraie discussion que tout le monde devrait avoir. Les comics sont ils sexistes? Pas dans leur ensemble, non. Mais on ferait mieux de se poser la question du sexisme dans l'industrie même des comics, au niveau éditorial et créatif.

X.F.

(*) (ce mois a été choisi au hasard dans l'année concernée).

EN BAS À GAUCHE : les couvertures de *Satellite Sam* n'entraînent pas la moindre réaction en chaîne. Pourtant la Wonder Woman de Finch ou la Spider-Woman de Manara ne sont rien, à côté...

CI-DESSOUS : Bandette, une série indé passée sous le radar du grand public mais qui a su montrer à la profession que la "blonde à forte poitrine" n'est pas la seule option.

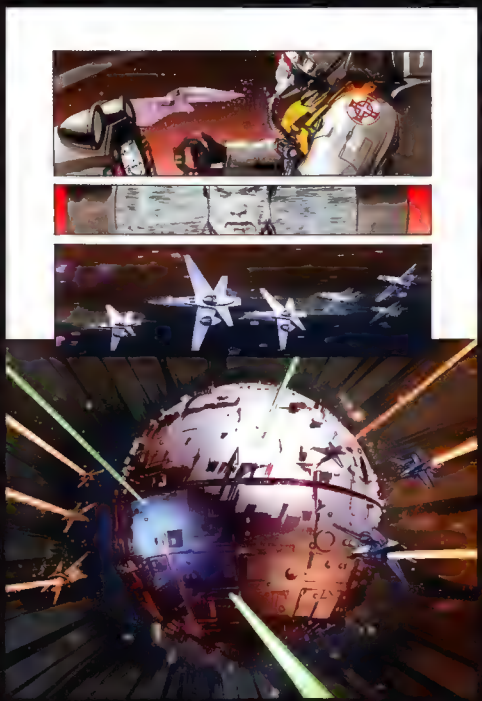
LA GUERRE DES ÉTOILES

LE PREMIER SERA LE DERNIER !

LA PAGE STAR WARS SE TOURNE POUR DARK HORSE EN CETTE FIN D'ANNÉE. ET LE DERNIER PROJET D'ENVERGURE OFFERT PAR LA FIRME AU CHEVAL NOIR N'EST PAS LE PLUS ANODIN DES TESTAMENTS. *THE STAR WARS* EST L'ADAPTATION EN BD DU TOUT PREMIER SYNOPSIS DE GEORGE LUCAS POUR SA SAGA. UN PROTOTYPE QUI, AU GRÉ DES RÉÉCRITURES ALLAIT DEVENIR *LA GUERRE DES ÉTOILES*. DELCOURT PUBLIE CES JOURS-CI L'ALBUM CONTENANT CET 'OVNI' DE 8 ÉPISODES (SOUS SON TITRE FRANÇAIS). UNE FRANCHE RÉUSSITE...

Faire du neuf avec du vieux? Il fallait oser. Dark Horse l'a fait. On croyait tout connaître de Star Wars. Mais avant *Star Wars*, il y avait ***The Star Wars*** (*La Guerre des Étoiles*). L'article "the" fait toute la différence. Il permet de distinguer le concept original imaginé par George Lucas en 1974 du film définitif, tel qu'il est sorti en mai 1977.

Alors qu'il était sur le point de perdre la licence Star Wars, l'éditeur de Milwaukee a décidé que son "chant du Sith" ne serait pas une simple expédition des affaires courantes. ***The Star Wars*** serait son dernier projet d'envergure, une manière de montrer qu'elle avait pris la licence Star Wars, en 1991, par amour et qu'elle allait la restituer en meilleur état qu'elle ne l'avait trouvée.



RETOUR AUX SOURCES

Pour ce baroud d'honneur, Dark Horse est donc allé puiser aux sources de la saga. Car la création de ***Star Wars: Un Nouvel Espoir***, n'a pas été un long fleuve tranquille pour George Lucas. L'accouchement a été difficile et il a fallu de nombreuses révisions pour aboutir au projet final. À l'été 1974, Lucas s'attelle à l'écriture de ***Adventures of the Starkiller (episode one): "The Star Wars"***. Mais au fil des mois, il doit faire des choix. Censurer son imagination, sacrifier des scènes sur l'autel du budget ou des connaissances de l'époque en matière d'effets spéciaux. Trois ans après avoir écrit de ***The Star Wars***, Lucas tournera un autre film, non plus l'épisode 1, mais le quatrième: ***Un Nouvel Espoir***.

LES RACINES DU BIEN

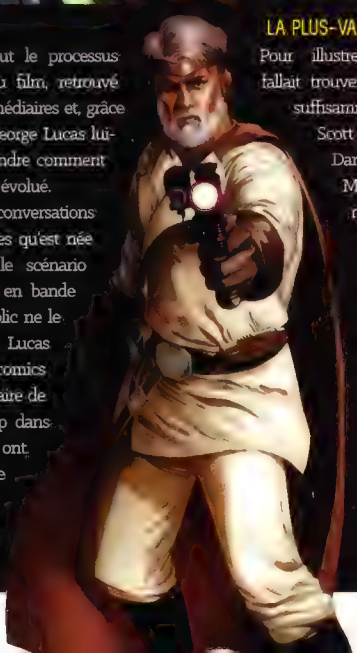
Donner corps à ***The Star Wars***, Jonathan Rinzler y songe depuis longtemps. Depuis qu'il a démarré un travail d'archiviste pour Lucasfilm. Rinzler a compilé et archivé tout ce qui a trait à Star Wars pendant des années et en a tiré trois (magnifiques) ouvrages, ***Star Wars - Le making of***, publié chez Alcileos en France. Tel un fin limier, l'auteur a retracé, reconstitué tout le processus créatif qui a mené au film, retrouvé toutes les étapes intermédiaires et, grâce à l'aide précieuse de George Lucas lui-même, il a pu comprendre comment tout avait commencé et évolué.

C'est au cours de ces conversations plus ou moins formelles qu'est née l'idée de transposer le scénario original de Star Wars en bande dessinée. Le grand public ne le sait pas toujours, mais Lucas est un grand fan de comics (il a même été propriétaire de son propre comic shop dans les années 1970), qui ont constitué une influence majeure pour lui: Flash Gordon, Buck Rogers et même... Dr Doom. Jack Kirby semble avoir été une inspiration forte pour Dark Vador, l'Étoile Noire ou la relation Darkseid/Orion dont on peut trouver un écho dans le "duo" Luke Skywalker/Dark Vador.

Jonathan Rinzler va donc cultiver son idée pendant plusieurs années avant de convaincre George Lucas, puis Dark Horse, de donner vie au projet. Pourtant, devenir le scénariste de ***The Star Wars***, version comics, n'allait pas de soi. Rinzler n'avait fait qu'une seule incursion dans le monde de la fiction (une histoire courte du jeune Indiana Jones parue dans un recueil en 2009) et jamais écrit de comics! *"Je n'ai pas écrit* The Star Wars, *se défend-il. George l'a écrit. Je l'ai simplement adapté."* Et pour les téméraires qui veulent se lancer dans le jeu des 5 erreurs, ledit script est trouvable en cherchant bien sur le net et, en effet, l'adaptation réalisée est très très proche de l'original. Rinzler n'a fait que découper l'histoire en segments de pages et de cases. Fermez le ban.

LA PLUS-VALUE ARTISTIQUE

Pour illustrer ***The Star Wars***, il fallait trouver une personne au style suffisamment "cinématographique". Scott Allie, l'éditeur en chef de Dark Horse, pense alors à Mike Mayhew. Ce dernier n'est pas un inconnu. Chaque année, il envoie des dessins à Dark Horse histoire de montrer qu'il est toujours motivé à travailler pour eux. Et, entre-temps, l'artiste a travaillé pour toutes les grandes compagnies, Marvel et Image en tête (il a aussi réalisé deux couvertures pour Comic Box, mais c'est une autre histoire). Il réalise



quelques croquis préparatoires qui emballent tout le monde, Lucas y compris, et le feu vert est donné. Tout comme Rinzler ne partait pas d'une feuille blanche, Mayhew est aussi aidé par des dessins d'une myriade d'artistes : *"Il y avait un stock énorme de dessins préliminaires réalisés par Ralph McQuarrie ou Joe Johnston, entre autres. Parfois, il y avait plusieurs versions de chaque personnage. Il m'a fallu réaliser la synthèse. Mais j'ai suivi religieusement le script de George. Il est incroyablement détaillé et riche. C'est incroyable de penser à quel point cette version préliminaire de Star Wars était aboutie!"* Et, en effet, Mike Mayhew insuffle une dynamique, un style qui colle parfaitement à l'univers de Star Wars. Malgré toute cette masse d'information, Mike Mayhew a quand même passé deux semaines à réaliser des designs originaux pour la série : *"Pour les personnages principaux, comme Kane Starkiller, Annikin Starkiller ou Dark Vador, je me suis inspiré des influences mêmes de George Lucas : Flash Gordon, bien sûr, mais également La Forteresse Cachée d'Akira Kurosawa. Pendant cette phase, Jonathan Rinzler m'envoyait des tonnes d'informations, des dessins et même des anecdotes venues de ses conversations avec George sur la création des personnages."*

"Il y a dans *The Star Wars* quelque chose de familier et de résolument nouveau."

QUE VAUT UN PROTOTYPE DE STAR WARS ?

C'est finalement la question qu'on a envie de se poser. Et, tuons le suspense tout de suite, ***The Star Wars*** est une franche réussite. Bien entendu, les esprits chagrins y verront une opération commerciale pour tondre un peu plus des fans de *Star Wars* en mal de nouveautés avant l'Épisode VII. Mais ***The Star Wars*** est bien plus que cela.

C'est un diamant brut. Un projet issu du cerveau d'un George Lucas alors vierge de toute considération budgétaire ou de pression venue d'un studio de cinéma. Lucas s'affranchit même du politiquement correct et ses personnages sont tout sauf lisses (Annikin notamment, qui laisse souvent parler la poudre!). Le plus perturbant (et le plus intéressant) est de voir des noms familiers (Owen Lars, Princesse Leia, Luke Skywalker) associés à des personnages complètement différents. Il y a dans ***The Star Wars***, quelque chose de familier et de résolument nouveau. Comme dans un univers parallèle. C'est d'ailleurs sans doute comme cela que le voient les auteurs. Un "What If?"appliqué à *La Guerre des Étoiles*. Sauf que celui-ci, c'est l'original, pas le dérivé.

PERSONNAGES : LE JEU DES DIFFÉRENCES

Qui est qui? Petit récap. Nous avons mis entre parentheses les traductions françaises des noms tels que valides par la Fox à la sortie du film en France en 1977. Ce sont les noms que Delcourt a choisi de reprendre, après qu'ils aient été longtemps abandonnés.

1 / General Skywalker - Il porte le nom du héros de la saga, telle qu'on l'a vue au cinéma, mais c'est plutôt le personnage d'Obi-Wan Kenobi qu'il est réellement.

2 / Han Solo (Yan Solo) - Un alien vert roublard et loyal. Il n'a rien à voir avec celui qu'incarnera Harrison Ford !

3 / Whitsun - Sans équivalent dans la version définitive, il a néanmoins la personnalité du Han Solo final (il est même celui qui va dans le collecteur à ordures de l'Étoile Noire).

4 / Valorum - Chevalier Sith aux allégeances multiples. Un mix entre l'Anakin d'Épisode 2 et 3.

5 / Darth Vader (Dark Vador) - Un simple général cruel et ambitieux, non un Sith dans cette version. Il n'est pas un cyborg ici, mais garde des blessures de guerre visibles.

6 / Kane Starkiller - Le pere du héros, Annikin, est une sorte de Vador du bien.

7 / Chewbacca (Chiktabba) - En dehors du look, le wookie est fidèle à lui-même.

8 / Ceethreeplo (Sispeo) - Avec un design plus hérité du film *Metropolis* qu'autre chose, il s'agit bien du droide que l'on connait.

9 / R2D2 (D2R2) - Exit les couleurs de la version définitive, bonjour les bras mécaniques et surtout... il parle! Cet R2D2 n'a d'ailleurs pas sa langue dans sa poche.

Leia & Annikin Starkiller - Le "power couple" de cette Guerre des Étoiles. Leia est peu ou prou identique à son alter ego. Annikin est un mix entre Luke et Anakin Skywalker de la version finale.

UN MONDE DE MUTANTS, UN MONDE DE MORT

panini COMICS
www.paninicomics.fr

MARVEL
marvel.com

© 2014 MARVEL

MARVEL GRAPHIC NOVELS :
X-MEN - NO MORE HUMANS
Par **Mike Carey** et **Salvador Larroca**
120 pages – Le **8 octobre**

RETROUVEZ-NOUS SUR :

LES TORTUES NINJA
TORTUES, PIZZAS ET JEUX VIDÉO

HÉROS DE COMICS, DE DESSINS ANIMÉS ET DE FILMS, LES TORTUES NINJA SONT AUSSI LES STARS DE NOMBREUX JEUX VIDÉO DEPUIS DÉJÀ 25 ANS ! LES FRÈRES DE CARAPACES N'EN FINISSENT PLUS DE CASSER DU *FOOT SOLDIER* EN PIXEL ET LA SORTIE DU NOUVEAU FILM EST UNE NOUVELLE OCCASION DE JOUER AVEC EUX.

On ne présente plus Leonardo, Raphaël, Michelangelo et Donatello. Les quatre frères sont très probablement les tortues les plus connues et les ninjas les plus adulés. Il faut dire qu'au-delà de leurs aventures papiers, elles sont parvenues, grâce notamment à diverses séries animées, à conquérir le cœur des fans sur plusieurs générations. Les Tortues Ninja sont de ces héros qui ont séduit les enfants d'hier, devenus parents aujourd'hui, et dont les bambins tombent, à leur tour, sous le charme.

Comment expliquer un tel succès ? Il faut dire que les différents personnages ont des caractères très différents, qu'ils sont attachants, que Shredder est l'un des vilains les plus charismatiques et emblématiques qui soit. De plus, le combo "baston et humour" fonctionne parfaitement. Enfin, les Tortues Ninja sont fans de jeux vidéo, de skate et de pizza, comme de nombreux enfants et ados (certaines choses ne changent pas, malgré les années).

Avec la sortie du nouveau film au cinéma, c'est l'occasion de faire le point sur les derniers jeux de la franchise : les adaptations du long-métrage bien évidemment, mais aussi ceux de la dernière série animée… entre autres !

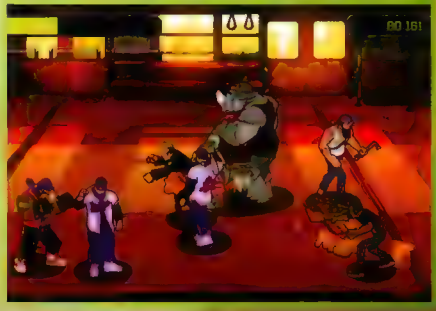
TORTUES MOBILES

Ninja Turtles, le film sur Android est sans aucun doute le meilleur jeu *TMNT* du moment. Les détracteurs du film pourront reprocher aux héros d'avoir le look du long-métrage de Michael Bay, mais à part ça, il y a bien peu de griefs à retenir contre ce titre. Bebop et Rocksteady, les célèbres mutants sangliers et Rhino de Shredder sont même de la partie, avec une apparence très proche de leur modèle eighties !

L'action côtoie l'humour. Les héros, entre chaque niveau, ne se privent pas pour placer quelques répliques souvent drôles. Les combats sont intenses, et les ennemis, à l'écran, sont nombreux. Chaque personnage dispose de 5 coups différents que le joueur peut modifier tout au long de l'aventure, en débloquant de nouvelles attaques. Le gameplay est assez simple, puisqu'un seul doigt est nécessaire pour jouer. Il suffit en effet de glisser son index dans une direction pour lancer une technique de combat. De la même façon, le joueur peut contrer les assauts adverses (symbolisés à l'écran par des points d'exclamations) en tapotant sa vitre tactile au bon moment. Il est même possible de réaliser des super-combos combinés, dans lesquels les 4 frères ninja interviennent. Il suffit pour cela de remplir au moins 1 jauge sur les 3 disponibles (1 par tortue non contrôlée), puis de réaliser le plus vite possible les actions indiquées à l'écran (en appuyant sur des icônes dans un ordre précis par exemple). Si le jeu se prend très simplement et rapidement en main, le challenge n'en reste pas moins relevé, et la difficulté augmente tout au long des (nombreux) niveaux. Heureusement, le joueur gagne des rubis et des pièces qui lui permettent d'améliorer les 4 ninjas afin de les rendre plus forts et plus résistants. Enfin,

Dans *Ninja Turtles, le film* sur Android, améliorer sa Tortue est un élément très important !

Les fans apprécieront la présence de Bebop et Rocksteady.



NINJA
TURTLES

véritablement pensé pour le format nomade, le jeu permet de s'amuser sur de courtes sessions. La réalisation n'est pas en reste, et les graphismes en cell-shading confèrent un aspect comics au soft remarquable.

Olive sur la pizza, contrairement à la plupart des jeux actuels sur smartphone, le jeu ne nécessite pas de connexion réseau ou Wi-Fi. Enfin, autre point très important, les achats in-app ne sont pas obligatoires pour profiter du jeu. Le titre seul ne coûte que 3,50 €, ce qui est plus que raisonnable.

COURSE INFERNALE

Pas de *"Cowabunga"* comme cri de ralliement, mais un énorme *"Booyakasha"* pour cet épisode mobile. En effet, *TMNT : La Poursuite* est l'adaptation de la dernière série animée qui cartonne auprès des fans (tout comme la gamme de jouets).

Le gameplay de ce jeu est très accessible et particulièrement efficace. On y dirige l'une des tortues de son choix en pleine course, sur les toits de New York. Le joueur doit ramasser des orbes verts pour remplir une jauge. Lorsque celle-ci est vide, la partie s'arrête (il est possible de continuer en échange de quelques mutagènes, difficiles à gagner…). Pour compliquer les choses, il faut aussi éviter de nombreux obstacles en sautant, et frapper, dans un timing très serré, les divers ennemis rencontrés.

Dans certains niveaux, le personnage contrôlé laisse place au Shellraiser, le mini-van des Tortues Ninja. Fondamentalement, le principe reste le même, mais visuellement, on passe d'une vue de côté (scrolling horizontal) à une vue subjective, avec une caméra située juste derrière le véhicule. Seule différence véritable de gameplay : le Shellraiser possède un canon qui permet de lancer des projectiles pour détruire certains éléments, éliminer les ennemis ou combattre les boss…

Doté de graphismes très réussis et extrêmement fidèles au dessin animé, le jeu souffre cependant d'un défaut majeur : il faut systématiquement le reprendre dès le début en cas de nouvelle partie. De fait, la durée de vie est forcément conséquente, mais c'est surtout très agaçant ! Malgré tout, on revient au jeu comme un papillon de nuit sur une ampoule.

READY TO RUMBLE ?

Décidément, les Tortues sont très présentes sur nos smartphones et tablettes en ce moment. Cet autre jeu dédié aux chevaliers d'écailles, met à l'honneur la version animée (comme le soft *TMNT : La Poursuite*). Le gameplay et le principe du jeu sont quasiment identiques au jeu référence *Teenage Mutant Ninja Turtles : Le Film* (voir plus haut dans le texte).

Malheureusement, *Swappz : Mutant Rumble* n'a pas la réussite des deux autres jeux, loin de là. Si les graphismes sont réussis, concernant le reste, c'est… nettement moins bon ! Répétitif, mais surtout pas toujours très jouable, et bien trop basique, cette aventure n'a vraiment pas grand-chose à offrir. Elle a cependant l'avantage d'être gratuite…

TOUT EN 3D(S) !

À défaut de faire un tour sur nos consoles de salon à l'occasion de la sortie du film en salle, les Teenage Mutant Ninja Turtles s'invitent sur Nintendo 3DS. Adaptation du long-métrage, le jeu en reprend l'aspect esthétique, tout comme l'excellent épisode smartphone de *Teenage Mutant Ninja Turtles : Le Film*. Cependant, contrairement à cette adaptation, l'aventure prend ici des airs de *Diablo 3* (jeu phénomène du moment sur PC et consoles de salon).

Dans des niveaux labyrinthiques, le joueur affronte une pléthore d'ennemis. À tout moment, il est possible de changer de personnage. Leonardo et ses trois frères peuvent être améliorés, pour gagner en puissance. C'est d'ailleurs le cœur du gameplay, répétitif dans la forme, mais dont le fond oblige à enchaîner les affrontements pour augmenter les statistiques des héros. Pas question d'avancer en ligne droite. Il faut prendre le temps de fouiller chaque coin et recoin, et ne rien laisser passer. Tout point d'expérience a son importance.

Côté technique, ce n'est certainement pas le jeu de l'année sur Nintendo 3DS, mais l'ensemble est néanmoins de bonne facture,

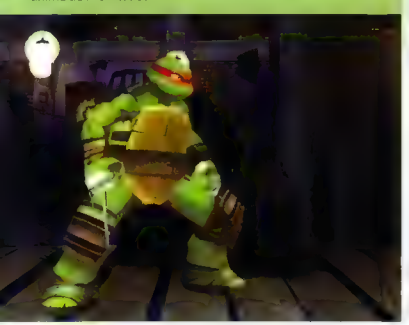
CI-DESSUS : dans *TMNT : Run*, une fois la jauge verte pleine, une séquence spéciale se déclenche…

Les passages en Shellraiser manquent parfois de visibilité, surtout à cause du format mobile.

EN HAUT : visuellement, le jeu est réussi.

CI-DESSUS : quand on compare à la version d'origine, la version PS3/360 propose des graphismes retravaillés et un mode 4 joueurs !

CI-DESSOUS : précision et réflexe devraient être grandement sollicités dans ce soft inspiré du dessin animé de Nickelodeon.



avec des graphismes dans la moyenne. On pourra tout de même regretter que l'ambiance visuelle générale soit un peu froide, peu colorée et fade… Au final, le jeu tient en haleine, donne du plaisir, et c'est bien ça qui importe ! La carapace ne fait pas la tortue.

AU CŒUR DES TÉNÈBRES

Ce titre ne s'inspire ni du film, ni d'une série animée. Les développeurs ont mis en place un nouvel univers graphique, juste pour cette aventure. Uniquement disponible en version dématérialisée chez nous, sur PlayStation 3 et Xbox 360, *TMNT : Depuis les Ombres* est un jeu d'action dans lequel le joueur peut changer de personnage en plein affrontement, avec une simple pression sur la croix directionnelle de la manette. Entre une caméra qui ne tient pas vraiment la route (difficile dans ce cas de suivre les affrontements – on en arriverait presque à vouloir jeter sa manette par la fenêtre), et une réalisation très (trop) moyenne, difficile de se laisser convaincre par cette aventure. Certes, le système de combat est sympa : il est possible d'enchaîner des combos, des contres, des super-attaques combinées… mais pourtant, cela ne suffit pas à sauver cet épisode (parfois) ennuyeux, répétitif et mal réalisé.

C'EST DANS LES VIEUX POTS…

Terminons par un titre bien plus vieux, même s'il est ressorti sur Xbox 360 et PlayStation 3 en téléchargement (2009). À l'origine, sorti en Arcade puis Super Nintendo (1992, en plein règne des consoles 16 bits de Nintendo et Sega), *TMNT : Time* est toujours la référence. On ne va pas s'attarder sur l'aspect graphique, qui, forcément, a pris un coup de vieux (quoiqu'aujourd'hui, avec la mode du pixel, bien au-delà de celle du Retro Gaming, les graphismes trouveraient bon nombre de fans). Concentrons-nous plutôt sur le cœur et l'âme du soft. Dans ce jeu d'action, (jouable à 2 sur Super Nintendo et à 4 sur PS3/360), les tortues avancent dans des niveaux ou les adversaires sont légion (à commencer par le Clan des Foots). On frappe, on chope, on esquive et on se goinfre de pizza pour récupérer des points de vie. C'est simple, c'est classique… et c'est jouissif ! Ça l'est d'autant plus que l'univers du dessin animé de l'époque est juste parfaitement mis à profit, tant dans l'utilisation des ennemis (on retrouve tous les personnages clés, comme Splinter, Baxter, Bebop, Krang…), que les possibilités de combat (chacune des tortues dispose de ses coups et d'une attaque spéciale qui lui est propre), l'aspect visuel (fidèle au dessin animé des années 1980), et l'humour (on peut se faire aplatir "comme une crêpe", façon Tex Avery). Du tout bon, à découvrir ou redécouvrir.

PROCHAINEMENT…

Actuellement en développement, *TMNT Ooze* est un jeu d'action mêlant combat et plateformes dans une aventure se situant entre la Saison 2 et 3 du dernier dessin animé. On y incarne ainsi les tortues dans des niveaux ou réflexes et sens du combat seront mis à rude épreuve. Peu d'info ont filtré sur ce titre, prévu sur PS3, 360 et Nintendo DS en cette fin d'année…

RECETTE POUR UN BON JEU TMNT

Finalement qu'est-ce qu'un bon jeu Tortue Ninja ? Quels sont les ingrédients primordiaux nécessaires à sa réussite ? Que doit-on retenir des "bons titres" cités plus haut ?

La base d'un bon titre TMNT, c'est ce dosage entre l'action et l'humour. Un peu comme la pâte d'une pizza, qui doit contenir juste ce qu'il faut de farine, d'eau et de sel pour être parfaitement réussie.

Comme la sauce tomate qui couvre la pâte, le gameplay doit être riche en saveur, tout en restant simple, pour ne pas être trop brouillon et écœurer le joueur au bout de quelques minutes de jeux.

Les ingrédients principaux, en l'occurrence, Leonardo, Raphaël, Michelangelo et Donatello doivent être répartis de façon égale, pour ce qui est de leur utilisation… Quoique mettre un peu plus Raphaël en avant, ce n'est pas forcément une mauvaise idée, lui, qui a tant de caractère. C'est un peu comme mettre une double dose de poivron (ou de chorizo, selon les goûts) sur sa pizza !

Pour accompagner ces quatre ingrédients et les mettre en valeur, il en faut un cinquième, qui réunirait le tout, et serait donc en quantité bien plus importante, à l'image du Clan des Foots et des Krangs… Comme le fromage qui réunit tous les éléments d'une pizza.

Enfin, pour parfaire le tout, quelques boss dispersés çà et là comme des olives et un Shredder au centre de l'histoire – l'œuf, déposé au centre de la pizza, en touche finale…

Frédéric Mayer

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

LE RÊVE AMÉRICAIN

Bonjour, j'ai 27 ans, j'habite à Cambrai et je fais mes études à Lille. Je lis votre magazine depuis quelques mois et je le trouve très intéressant. Je lis des comics assez souvent, mais je suis loin de tout connaître, et je découvre donc sans arrêt de nouvelles choses grâce à *Comic Box*. Je cherche à correspondre avec des personnes passionnées par la culture américaine et les comics, et je suis en quête de renseignements sur le Comic Con de San Diego. En effet, j'aimerais y aller en juillet 2015, et je n'ai jamais voyagé aux États-Unis. Si je pouvais être conseillé, tomber sur des personnes qui savent préparer ce genre de voyage, j'en serais très heureux. Longue vie à votre magazine et merci !

Keylaclef

Cher Keylaclef, pour ce qui est de la correspondance, le message est passé. Pour le Comic Con de San Diego, voici nos conseils. Tout d'abord, il te faudra un budget conséquent ! Le voyage coûte déjà plus de 1 000,00 €. Sans compter l'hébergement qui n'est pas donné à cette période (entre 120 et 400 $ la nuit d'hôtel, un peu moins dans la seule auberge de jeunesse de la ville). Mais le sésame… C'est le pass d'entrée et là, il va falloir être TRÈS rapide. Car généralement, les pass de 4 jours, pour toute la durée du Comic Con plus la "preview night" partent en quelques minutes sur le site officiel, www.comic-con.org *et généralement, ces pass sont en vente en tout début d'année, soit 6 mois avant l'événement. Nous ne saurions donc trop te conseiller de surveiller régulièrement l'actualité du site de la SDCC. Bonne chasse !*

CINÉMA, CINÉMAAA…

Je dois admettre que, bien que je sois un jeune lecteur de longue date (si je puis dire), CB n'a jamais été un réflexe pour moi et pourtant depuis la nouvelle maquette, j'avoue prendre du plaisir à vous lire. Mais je viens vers vous, c'est avant tout, pour vous poser une question, n'avez-vous pas peur de l'abondance des films de "Super-Héros" au cinéma ? Je m'explique, j'ai commencé à lire des comics avec *Fathom*, *Witchblade* ou encore *Spawn*, puis je me suis noyé dans *Captain America* et *Avengers* (dans un premier temps), j'ai toujours rêvé de les voir dans nos salles obscures, pourtant je trouve que nous sommes assaillis par trop de films. Je comprends que ce soit une poule aux œufs d'or, mais ne risque-t-on pas d'être blasés, à force ?

Okami73

Cher Okami. C'est un argument largement entendu ces derniers temps. Et en même temps est-ce qu'il y a tant de films dérivés que ça, sur une année ? Est-ce que les gens en font des tonnes, quand des films sont inspirés par des romans ? L'avantage des films, c'est que ceux qui vont les voir n'y vont que parce qu'ils le veulent bien. Ça n'a rien d'obligatoire. En revanche, nous avons connu d'autres temps, quand ce qu'on nous sortait en salle, c'était Elektra *ou* Catwoman. *Mieux vaut que les films sortent de manière à ce que, au besoin, on puisse choisir de ne pas les voir. S'ils ne sortent pas, il n'y a plus de choix possible. Et en attendant que les gens se blasent, ça fait toujours de la pub pour les comic-books d'origine et leurs auteurs…*

DANS QUELLE ÉTAGÈRE ?

Salut *Comic Box*, je te suis depuis très longtemps, depuis le numéro 1 en fait. Tu as beaucoup changé, tu as grandi, durci, tu es devenu mensuel, annuel, bimestriel, tu as vaincu *Wizard*, tu résistes à Internet et surtout, surtout… tu prends beaucoup de place sur mes étagères. Alors bon, je t'aime, mais que faire de mes vieux numéros ?

Matt de la *Sélection Comics*

Cher Matt (bravo pour la Sélection Comics, *excellente émission de radio). Si tu ne veux plus avoir sous la main tes anciens numéros et que tu répugnes à les revendre, pourquoi ne pas les offrir à ta bibliothèque ou ta médiathèque locale, de manière à ce que des lecteurs occasionnels puissent, eux aussi les lire ? Et par ailleurs nous travaillons à une alternative qui ne prendra pas de place du tout, contiendra autant de textes et d'informations mais… mangera moins de papier. Des infos très bientôt.*

UNE GALAXIE DE MOINS EN MOINS LOINTAINE

Votre numéro du mois d'août a été un régal. Vous nous avez parlé de Star-Lord ou de Rocket Raccoon comme personne d'autre ne l'a fait. Néanmoins, je m'interroge : n'aurait-il pas été plus judicieux de réunir ces articles liés aux Gardiens de la Galaxie et l'interview de "Drax" avec l'article paru dans le numéro d'avant et nous proposer un hors-série thématique ? Chapeau aussi pour le sujet émouvant sur Bernard Trout, dont je n'avais jamais entendu parler, malgré des années à lire Superman (et donc Sagédition). Son amitié avec Kubert m'a laissé sur le cul. Et l'anecdote sur la zoophilie de Tarzan aussi ! C'est sidérant que des gens comme cela aient travaillé dans l'ombre pendant des décennies et c'est tout à votre honneur de nous les faire découvrir.

Maxime

Cher Maxime. En fait les hors-séries, c'est la roulette russe. Ça passe ou ça casse et c'est un risque que nous préférons ne plus courir dans l'état actuel de la presse. Qui plus est, quand à l'occasion des sorties cinéma, le ban et l'arrière-ban des revues généralistes sortent des HS super-héros plus ou moins inspirés, un "HSCB" serait noyé dans la masse. Nous préférons jouer la carte de la pédagogie, ne pas mettre tous les œufs dans le même panier et étaler des articles complémentaires sur plusieurs Comic Box. D'ailleurs il y a deux épisodes, celui sur les Micronautes était un prologue en ce sens et cette fois le portrait de Steve Gan nous permet d'y retoucher, en attendant de parler de héros "cosmiques" dans un proche avenir.

LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !
1 AN
30 €
2 ANS D'ABONNEMENT
50 €
AU LIEU DE 82,80 € SOIT PRÈS DE 40% D'ÉCONOMIE
ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France – SERVICE ABONNEMENT - BP 222 - 27933 GRAVIGNY Cedex.
E-mail : paninifrance@dinexis.com ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.18.80

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN**, soit 6 numéros pour 30 €** (CB003)

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS**, soit 12 numéros pour 50 €** (CB005)

CB91

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE JUSQU'AU 28/10/14. DOM TOM ET ÉTRANGER, NOUS CONSULTER.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ EMAIL _____ TÉL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement .
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° _____ Date d'expiration _____

Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature _____

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

Disney INFINITY

PLAY WITHOUT LIMITS*

2.0

DEPUIS LE RACHAT DE MARVEL PAR DISNEY, ON SE DEMANDAIT QUEL MÉDIA ALLAIT IMBRIQUER LES DEUX UNIVERS. LA RÉPONSE, C'EST DISNEY INFINITY 2.0. UN JEU VIDÉO QUI MET EN SCÈNE LES PLUS GRANDS HÉROS MARVEL, AUX CÔTÉS DE MICKEY, DONALD, ALADDIN OU LA REINE DES NEIGES. EXPLICATIONS AVEC MARLÈNE MASURE, DIRECTRICE DU PÔLE NUMÉRIQUE DISNEY.

Les fans de l'univers Disney ne seront pas passés à côté de *Disney Infinity* sorti l'année dernière. Pour les autres, Marvel propose une séance de rattrapage avec *Disney Infinity 2.0*, où comment mélanger Captain America et Mickey. "*Le premier opus a été un énorme succès puisqu'il s'est vendu à plus de 3 millions d'exemplaires*", nous déclare Marlène Masure. "*C'est une offre vidéoludique unique, qui permet de vivre plus d'expériences autour des personnages.*"

D'AVENTURE EN AVENTURE...

À sa sortie, *Disney Infinity 2.0*, propose trois packs d'aventures : Avengers, Gardiens de la Galaxie et Ultimate Spider-Man. Chaque pack peut être agrémenté de figurines individuelles, telles que Groot, Rocket, Drax, Nova, Iron Fist, Venom... Les aventures reprennent les trames bien connues des fans des comics. Et pour cause, Brian Michael Bendis a écrit les scénarios. Ainsi, les Avengers affrontent Loki et les Géants des glaces, tandis que les Gardiens se battent dans l'espace contre Ronan et son armée. Spider-Man retrouve ses amis Nova et Iron Fist pour lutter contre Venom. "*Hulk, Nova, Rocket Raccoon et Iron Man peuvent voyager d'une aventure à l'autre. Brian Michael Bendis a écrit les histoires pour pouvoir les faire interagir. Et on peut lui faire confiance pour que ça ait du sens*", explique-t-elle. Des aventures, façon *plateforme / beat them'all* ayant une durée de vie très longue. Quêtes principales, quêtes annexes, trophées à décrocher. On ne sait plus où donner de la tête. C'est d'ailleurs là que la diversité des personnages devient intéressante : en effet, il faudra parfois débloquer certains héros pour accéder à des éléments particuliers (un peu à la manière des adaptations LEGO). Et quand on a fini ces aventures, la Toy Box permet d'épicer un peu les choses.

BAC À SABLE

Pour un néophyte, la Toy Box semble être un beau bazar plutôt qu'un outil de création. À la base, c'est un terrain vide sur lequel le joueur peut créer tout ce que qui lui passe par la tête, avec ce qu'il a de disponible. Plus on joue, plus on débloque des objets. Du gros œuvre avec les immeubles et les jardins, à la déco intérieure avec la peinture et le sol, presque tout est customisable. Pour aider les novices, la version 2.0. offre des constructions pré-

VERS L'INFINI ET AU-DELÀ...

programmes. Et du coup, pas de problème de copyright quand Spider-Man rencontre les 7 nains? "La Toy Box, c'est une chambre d'enfant. L'enfant peut jouer avec tous les personnages, que ce soit Spider-Man, Donald ou la Belle au Bois Dormant. Il n'y a pas de restriction. Il se moque de savoir de quels univers ils viennent", nous confie Marlène.

La Toy Box semble infinie et Disney Interactive fait tout pour. Ainsi, des Power Disks disponibles en packs agrémentent l'expérience : "Les Power Disks permettent de customiser la Toy Box, de donner de nouveaux pouvoirs et des objets aux héros. Il y a aussi les Toy Box Game Disks qui permettent de rallonger la durée de vie du soft : l'un ressemble à Dungeon Crawler, l'autre à Tower of Defense".

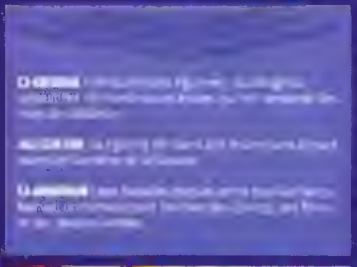
Cet espace de liberté se joue seul ou en ligne avec ses amis, ce qui crée une vraie communauté : "C'est un jeu communautaire, la richesse du mode aventure et surtout de la Toy Box où on peut créer son monde et le partager avec la communauté. Il y a plus de 10 millions de partages." On se prend vite au jeu, on construit, on détruit, on ré-imagine... Pourquoi ne pas installer le château de la Belle au Bois Dormant à côté de la Tour Stark? Tous les publics s'y retrouvent! Justement...

ÇA RATISSE LARGE

"L'univers Marvel et ses 8 millions de personnages nous apportent d'autres

L'ORIGINALITÉ, ÇA PAIE!

Un autre pack mettant en avant les personnages Disney sera disponible en novembre. "*Une partie du public reste fidèle à Disney. Notamment, les plus jeunes et les filles. On ne voulait pas les priver d'une nouvelle expérience Disney Infinity. Le pack Originals offre la Toy Box 2.0, la meilleure jamais créée. On peut utiliser tous les personnages de 1.0. (c'est aussi vrai avec le coffret Marvel). Les figurines 2.0, en revanche, ne sont pas rétro-compatibles. Les Power Disks, les figurines et les trophées sont compatibles. On peut même augmenter les personnages au niveau 20.*" Au programme, Aladdin, Donald, Rebelle mais aussi les Nouveaux Héros (Hiro et Baymax).



capacités", ajoute Marlène Masure. "*Le premier opus était beaucoup joué par la famille, notamment en mode coopération. Marvel nous permet d'aller chercher de jeunes ados, des adultes car 2.0 introduit des gameplays caractéristiques : plus d'action, plus de combats, un monde gigantesque, pour qu'Iron Man vole en toute liberté! Le monde est 4 fois plus grand que celui des Indestructibles.*"

À la manière d'un GTA ou d'un LEGO, on peut à loisir errer dans les rues de New York ou voler dans Nowhere.

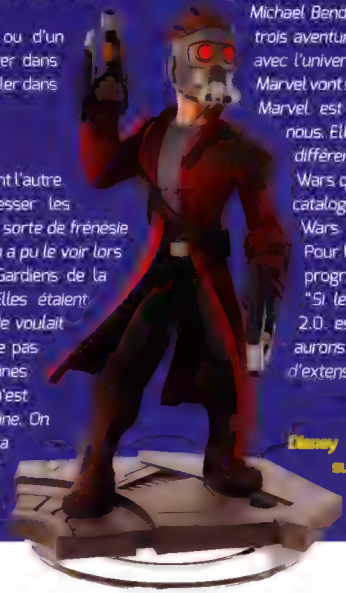
COLLECTION

Les figurines exclusives sont l'autre atout qui pourrait intéresser les fans de comics. "*Il y a une sorte de frénésie autour de ces figurines, on a pu le voir lors de l'avant-première des Gardiens de la Galaxie au Grand Rex. Elles étaient exposées et tout le monde voulait les voir.*" Mais pourquoi ne pas avoir opté pour des figurines articulées? "*L'objectif n'est pas de jouer avec la figurine. On peut la manipuler mais ça reste un objet interactif avec une puce RFID*", nous explique la directrice, "*elles sont réussies. Tout ce qui est autour de Marvel doit être signe d'excellence.*" Un design très soigné, qui se rapproche des héros du film *Les Indestructibles*. Pour les ranger, PDP (société d'accessoires pour jeux vidéo) est en train de développer des objets pour ranger toutes ces figurines. À noter qu'un coffret collector, limité à 300 exemplaires, était disponible au moment de la sortie du jeu. Pour les retardataires, une ré-édition sera disponible pour les fêtes de fin d'année.

UNE ANNÉE CHARGÉE

En 2015, il y aura des nouveaux événements, en fonction de l'actualité Marvel. Comment s'intégreront les extensions de *Disney Infinity 2.0*, avec la sortie de *Avengers : L'ere d'Ultron* ou encore *Ant-Man*? Marlène Masure nous éclaire sur l'organisation avec Marvel : "*Il y a une équipe Marvel Interactive impliquée au développement du jeu, tout passe entre leurs mains : du marketing au développement 'in-game'. On a d'ailleurs fait travailler Brian Michael Bendis sur les scénarios des trois aventures, pour être en phase avec l'univers des comics. Les fans Marvel vont s'y retrouver. La marque Marvel est très importante pour nous. Elle a des caractéristiques différentes de Disney et Star Wars qui sont aussi dans notre catalogue.*" Et justement, Star Wars à la sauce Disney? Pour l'instant, ce n'est pas au programme, mais qui sait ? "*Si le succès Disney Infinity 2.0. est au rendez-vous nous aurons peut-être des idées d'extensions.*"

Pierre Bisson



Disney Infinity 2.0, disponible sur PS4, PS3, XBox One et XBox 360, Wii U et Wii

JACQUELINE GOEHNER

UNE WITCHBLADE POUR DE VRAI

ACTRICE, MANNEQUIN, CHANTEUSE, MAQUILLEUSE... JACQUELINE GOEHNER EST AVANT TOUT RECONNUE COMME L'UNE DES STARS ACTUELLES DU COSPLAY US. AYANT GRANDI DANS LE SUD CALIFORNIEN, ELLE A FAIT DE SAN FRANCISCO SA BASE "SECRÈTE" D'OÙ ELLE CRÉE SES COSTUMES ET MANAGE SA CARRIÈRE D'UNE "MAIN D'ACIER". PORTRAIT D'UNE COMIC-ADDICT QUI N'A PAS FROID AUX YEUX.

Fan de jeux vidéo et de comic books depuis l'enfance, la petite Jackie décide il y a environ 10 ans de montrer ses talents en couture et maquillage en présentant son premier costume fait main lors d'une convention. Face à cette expérience "magique", la jeune femme attrape le virus de ce que les professionnels appellent désormais le cosplay (contraction de "costume" et "play" pour "jouer à se costumer", pratique qui trouve ses origines au Japon).

Depuis, elle s'est en quelque sorte professionnalisée, puisqu'une bonne partie de ses revenus vient de ses talents de cosplayeuse. Non pas qu'elle soit payée par des sponsors pour écumer lascivement les salons (il en existe), mais plutôt en proposant ses talents de designer, couturière et "bricoleuse" grâce auxquels elle confectionne des costumes élaborés pour d'autres. Pour le reste, shootings photo et rôles dans des films complètent le quotidien de cette demoiselle à l'énergie communicative.

Mais ce choix de carrière "sous les spots" n'est évidemment pas anodin. Car si le cosplay est parfois l'une des lubies des fans hardcores, selon elle se "costumer" (termine francisé employé par les Québécois) permet surtout de "*partager son amour d'un personnage avec d'autres qui l'affectionnent tout autant que vous*". Ce hobby lui apporte donc une certaine satisfaction personnelle et lui permet de rencontrer des tonnes de gens.

Si Jacqueline a réussi à percer dans le monde sans merci du cosplay américain, c'est grâce à un superbe costume de Witchblade, qui a autant émoustillé qu'il a fait couler d'encre (entre autres sur la notion de "décence" dans les conventions, très largement fréquentées par des enfants...). Un costume complexe, fait de plusieurs matériaux qui reproduisent la dentelle métallique crée par le grand Marc Silvestri et qui a nourri ses rêves d'adolescente rebelle.

Jacqueline fait ainsi partie de cette communauté de "guerriers" qui a choisi de vivre de ses passions quoi qu'il en coûte. Des passions que ne cesse d'alimenter jour après jour cette geekette au sourire ravageur. Adepte des productions Top Cow et Aspen Comics, c'est une lectrice assidue de *The Darkness*, *Think Tank* et *Fathom*, ainsi que *Batman*, *Teen Titans*, *X-Men*, *The Avengers*. Mais *Witchblade* reste sa revue favorite, sans doute parce que son héroïne Sara Pezzini est une femme sexy et battante, comme elle !

En plus de ses cosplays inspirés par les comics, vous la croiserez aussi parfois en personnages de l'univers de la licence de jeux vidéo *Zelda* (qui renferme un grand nombre de personnages féminins de caractère), d'animes japonaises ou d'anciens cartoons revisités. Elle reste cependant une jeune fille tout à fait "normale", adepte du camping et de la randonnée, qui adore confectionner des gâteaux et des cookies, quand elle parvient à en trouver le temps. Une véritable vie de super-héroïne, entre paillettes et machine à coudre.

M.V.

Retrouvez Jacqueline Goehner sur sa page fan Facebook, sur son Instagram et dans la plupart des grandes conventions et salons geek outre-Atlantique...

MAGNÉTO

TERRY DODSON
À FLEUR DE PEAU

ON NE PRÉSENTE PLUS TERRY DODSON, SON TRAVAIL NOTAMMENT POUR MARVEL ET DC EST TRÈS POPULAIRE DEPUIS DES ANNÉES. DE *SPIDER-MAN* À *HARLEY QUINN*, EN PASSANT PAR *WONDER WOMAN* ET *UNCANNY X-MEN*, IL DESSINE LES HÉROÏNES COMME PERSONNE ! APRÈS *SONGES*, IL REMPILE SUR UNE BD EUROPÉENNE POURTANT À MI-CHEMIN AVEC LES COMICS, *RED SKIN* (GLÉNAT) CO-CRÉÉE AVEC XAVIER DORISON.

Pourquoi aviez-vous de nouveau envie de travailler pour l'Europe ?
Parce que j'ai grandi en aimant autant les comics, que la science-fiction, la fantasy, les fictions criminelles etc. et qu'en Europe vous avez le chic pour mêler tous les genres, là où aux USA, même si ça s'améliore, les super-héros sont vraiment le genre dominant. En plus, ça s'était vraiment bien passé pour moi sur *Songes*, avec Denis-Pierre Filippi, donc j'avais envie de recommencer !

Quand et comment avez-vous rencontré Xavier Dorison, votre partenaire scénariste sur *Red Skin* ?
C'est la maison d'édition 12 Bis qui avait prévu de nous réunir pour ce projet. On était en 2009, donc ça ne date pas d'hier ! On a échangé des mails pendant environ 2 ans pour ajuster nos emplois du temps et tomber d'accord sur une bonne histoire. Puis on s'est rencontrés à Paris en 2012, on a affiné les détails et Xavier a écrit le script.

Vous étiez plus investi que sur une série US ? C'était censé être un creator-owned, au début ?
Oui et non. En France non, mais aux USA, c'était clair depuis le début que ce serait un creator-owned de Xavier et de moi. C'est normal, c'est mon domaine d'expertise – ça va faire 25 ans que je travaille dans ce métier et déjà 12 pour l'Europe ! Donc, la série sortira chez Image au printemps, probablement en février 2015. Il y avait trop de choses qui sortaient cet automne, j'espère que ce sera mieux pour nous en termes de marché.

L'héroïne de *Red Skin*, une femme qui ne connaît pas sa force

Vous avez l'habitude de dessiner des femmes fortes, que préférez-vous exactement chez Vera, l'héroïne de *Red Skin* ?
Sa personnalité. Elle est unique je pense. Elle est forte, oui, et elle a même des capacités hors du commun, physiquement, mais elle ne s'en rend pas vraiment compte, elle a un côté un peu naïf comme ça... Elle est charmante !

La série est assez ironique, et même parfois cynique quand il s'agit de parler politique, vous étiez d'accord tous les deux là-dessus avec Xavier ?
Les trucs politiques c'était plutôt les idées de Xavier mais je trouve ça marrant, et ça me change de ce que je fais d'ordinaire, et c'est bien ! J'aime bien expérimenter de nouvelles choses, me fixer des challenges, ça permet de progresser en tant qu'artiste. Et au bout de 20 ans c'est important...

Vous avez de nouveau travaillé avec Rachel, votre épouse, sur cette série ?
Oui, c'est elle qui a fait l'encrage. Et après j'ai fait les couleurs. Je savais qu'avec elle, j'atteindrais exactement le style que je voulais sur cette série. On a tellement l'habitude de travailler ensemble, on a la même vision, elle lit si bien dans mon esprit que parfois, c'est comme si on était une seule et même personne.

Combien de temps avez-vous travaillé sur la série ?
J'ai travaillé 3 ou 4 mois sur les dessins, puis Glénat a racheté les droits de 12 Bis. Pendant exactement un an et

S'il pratique le creator-owned, Terry ne déteste pas la sécurité qu'on trouve chez Marvel.

une semaine je n'ai pas touché une seule page, le temps que tout se règle. Ensuite j'ai repris l'encrage, puis il m'a fallu 2 ou 3 mois pour les couleurs , donc je dirais 6 ou 7 mois en tout.

Ce n'était pas difficile pour vous de "revenir" comme ça, un an après sur vos personnages?
Si, sincèrement... Les trois premières pages surtout. Le truc bien c'est que je m'étais arrêté au milieu d'une scène d'action, ça m'a permis de m'y remettre tout de suite! Et franchement, je ne crois pas que vous verrez la différence!

À quel moment avez-vous dû changer le titre de *Red Widow* à *Red Skin*?
Dès le début, quand Xavier m'a présenté le projet! Aux USA, *Red Widow* est le titre d'une série TV à succès, ça aurait trop prêté à confusion, donc en anglais on est partis sur *Red One* et c'est sous ce titre que la série va sortir ici, aux États-Unis... À vrai dire, c'est marrant mais au début je la voyais habillée en noir et plus on avançait, plus ça m'a paru une évidence de lui faire un costume rouge. On a besoin qu'elle "claque" quand elle apparaît, et le costume noir faisait trop "espion", c'est là que Xavier a suggéré que nous l'appelions *Red Skin*! Mais là encore, aux USA, il y a une équipe de sport très connue qui s'appelle les Red Skins, donc c'était compliqué aussi!

Avez-vous pensé à Wonder Woman quand vous avez dessiné *Red Skin*?
Ah... Bonne question... Je ne crois pas vraiment en fait... Il y a une vague ressemblance parce qu'elles sont fortes et aux cheveux noirs toutes les deux... Peut-être un peu la version TV avec Linda Carter parce qu'elle date des années 1970 et que c'est justement un look seventies qu'on avait choisi pour *Red Skin*. Et puis, pour la coiffure de Vera, j'ai vraiment pensé à Jaclyn Smith dans la série TV *Drôles de dames*, car franchement, son brushing c'était LE truc de l'époque! (rires)

Ça me change de ce que je fais d'ordinaire, et c'est bien!

À propos d'époque, la guerre froide, l'URSS, c'était dans vos souvenirs aussi?
Oui, l'URSS, pour moi c'était un voisin effrayant, plein d'armes... J'avais 18 ans, il me semble, à la fin de la guerre froide, et ça m'a beaucoup intéressé de faire des recherches sur l'Union soviétique et Moscou.

Avez-vous fait aussi des recherches sur les années 1970 pour les décors etc.?
C'était assez facile pour moi en fait, car c'était mon enfance ! Je me souviens d'être venu à Los Angeles en 1976 ou 1977, et j'ai reproduit mes souvenirs, ma sensation de couleurs, d'immeubles etc. Ça m'a beaucoup servi. Mais oui, j'ai fait des recherches, j'ai pris plein de photos, j'ai regardé pas mal de films aussi. Ce n'est pas 100 % fidèle, mais dans l'atmosphère j'ai fait le maximum pour que ça colle aux seventies, dans les voitures, les vêtements, l'architecture etc.

Vous pensez d'abord en termes d'images?
Oui, mais j'essaye de penser à tout! À l'histoire, à la construction, aux images, à la couverture etc. Je pense sincèrement que *Red Skin* a un côté esthétique européen, vous avez plus un sens de l'atmosphère ici, et moins l'envie d'en mettre plein la vue avec de l'action. J'ai beaucoup appris de ce côté-là et je m'en sers beaucoup dans mes comics US, aujourd'hui.

C'est marrant que ce soit juste à ce moment-là que Marvel vous propose d'écrire *Uncanny X-Men*, qui est clairement le comic-book US le plus iconique possible!
C'est vrai, c'est ironique! Mais c'est un peu comme Olivier Coipel par exemple, il a clairement un story-telling influencé par l'Europe et regardez son succès aux USA. Je pense que justement ce mélange nous permet de faire de meilleurs comics et c'est ça qui compte ! Ou au moins c'est ce que j'essaye de faire, c'est mon but. Être dynamique et capter une atmosphère en même temps. Mais *Uncanny X-Men*, c'est vraiment un plaisir! J'ai grandi avec ces personnages, je les aime, ils font clairement partie de mes personnages préférés et il me semble que je les connais plutôt bien, en tout cas, je sais comment ils fonctionnent. C'est naturel pour moi. En ce moment par exemple, j'ai aussi les Vengeurs à dessiner, et je les connais un petit peu moins bien, alors que quand les X-Men apparaissent, je sais exactement ce qu'ils pensent et ce qu'ils vont faire.

Vous aimez bien travailler pour les big two ET avoir, en parallèle, vos creator-owned?
J'aime bien ma relation avec Marvel et DC, je n'ai pas beaucoup d'interférences créatives, on me laisse libre de travailler, et parfois c'est même plus facile pour moi que le creator-owned, je mets mon cerveau en pause, je dessine des personnages que j'aime et que je connais et c'est tout! Alors que dans le creator-owned je dois me préoccuper de tout en permanence ! C'est super, mais c'est beaucoup de boulot! Heureusement, à la fin, ça en vaut vraiment la peine!

Qu'aimeriez-vous que les lecteurs pensent de *Red Skin*?
Qu'à la fin du tome 1, ils attendent le prochain avec impatience! Il me semble qu'on a un cliffhanger sympa à la fin et des tas d'autres sont prévus pour les deux prochains tomes. C'est une trilogie. On est en train de bosser sur le script du tome 2 actuellement.

Sur quoi d'autre travaillez-vous en ce moment?
Je fais des couvertures d'*X-Men*, d'ici un mois je vais dessiner du *Star Wars*, je suis ravi! Princess Leia avec Mark Waid, j'ai lu les grands axes et ça a l'air super. Aujourd'hui, précisément je fais une couverture Wonder Woman/Flash très fifties et c'est super!

Princess Leia, vous étiez fan depuis longtemps?
Pas quand j'étais petit, car comme tous les garçons je préférais les héros masculins! Mais oui, je pense que c'est une héroïne vraiment très forte. C'est une princesse et elle dirige l'armée des rebelles, ce n'est pas rien! L'histoire se passe entre *Star Wars* et *L'Empire contre attaque*, c'est une période géniale dont j'adore le style! Très développée et en même temps sur laquelle je suis très libre, je peux ajouter plein de trucs, c'est vraiment un plaisir.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

VELVET
SECRÉTAIRE TRÈS PARTICULIÈRE

ALORS QUE MARVEL SE FEND, ENFIN, D'UNE SÉRIE CONSACRÉE AUX AGENTS DU S.H.I.E.L.D., L'ÉDITEUR S'EST DÉJÀ FAIT DOUBLER DEPUIS PLUSIEURS MOIS. LE MEILLEUR COMIC-BOOK D'ESPIONNAGE EXISTE DÉJÀ ET IL EST PUBLIÉ PAR... IMAGE COMICS (ET EN FRANCE CHEZ DELCOURT). VELVET N'EST NI PLUS NI MOINS QUE LA CRÉATION D'ED BRUBAKER ET STEVE EPTING, LE TANDEM QUI A MARQUÉ CAPTAIN AMERICA DANS LA DÉCENNIE ÉCOULÉE.

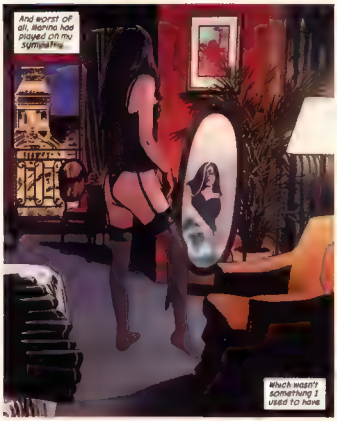
Velvet Templeton est l'inoffensive secrétaire d'une agence de renseignements. Elle est donc en contact avec de nombreux agents secrets qui, eux, prennent des risques sur le terrain. Mais il y a des bruits qui courent. Elle a appris à faire profil bas, à ne pas se mêler des affaires des autres. De temps en temps, elle laisse l'un de ces agents aux airs de play-boy s'imaginer qu'elle est séduite, le temps d'une nuit sans lendemain. En fait, c'est Velvet qui se sert d'eux, au moins autant qu'ils pensent se servir d'elle. Un jour cependant, un agent est tué. Velvet se retrouve soupçonnée. Les hommes du service reçoivent alors ordre de la capturer. Le problème, c'est que Miss Templeton n'est pas la simple potiche que le reste du service voit en elle. C'est tout le contraire, même. Velvet est elle-même une espionne ultra-qualifiée que l'on a rangée au placard après qu'une mission ait mal tourné. En fait, c'est le meilleur agent qui puisse exister. L'arrêter ne va pas être facile. Surtout quand elle se met en chasse de ceux qui lui ont collé ce meurtre sur le dos. Si vous êtes un tant soit peu fan de James Bond, alors vous connaissez Miss Moneypenny, la secrétaire de "M" (le patron de l'agent 007). Dans les films, elle est réduite au rang d'amoureuse transie de Bond (c'est un peu moins prononcé dans les romans d'origine). Ici, Ed Brubaker se pose une question légitime : est-ce qu'une femme qui serait dans cette position, dans l'antichambre des plus grands agents secrets du monde, ne serait pas, elle-même, détentrice de secrets ? Et est-ce le CV de la secrétaire d'une organisation de ce type peut se borner à classer le courrier et préparer le café ? À l'évidence, la réponse est non. Velvet, c'est un peu comme si l'on tentait de coller la mort de James Bond sur le dos d'une secrétaire qui n'en serait pas une. Velvet, c'est ce qui se passerait si on découvrait d'un seul coup que la gentille Moneypenny a toujours été, derrière le masque de la naïveté, une héroïne cynique de la trempe de la Veuve Noire. Imaginez le S.H.I.E.L.D. croyant arrêter une gentille fille mais éveillant la colère de la femme la plus dangereuse du monde. Vous y êtes ? Voilà, c'est Velvet !

LA VEUVE NOIRE SANS LE DIRE...

En 2005, Ed Brubaker et Steve Epting ont relancé *Captain America* avec le succès que l'on sait, rendant au titre et au héros un certain parfum d'espionnage. Il était sur la piste du Soldat de l'Hiver, vite démasqué comme étant son ancien partenaire, Bucky. Par la suite, Brubaker a changé son focus au point de faire du Soldat de l'Hiver le centre de la série. À terme, il a lancé une série, *Winter Soldier*, qui était un peu l'acte II de cette saga. À l'intérieur, "Bucky" y retrouvait son ex-maîtresse, la Veuve Noire. Dans la logique des choses cette dernière aurait pu être (au même titre qu'une série Nick Fury) le troisième acte de Brubaker dans cette sphère de l'espionnage marvelien. Au lieu de cela, il s'est produit autre chose. Depuis des années, Brubaker s'engageait de plus en plus sur la piste des séries en creator-owned. Sa collaboration avec Sean Phillips (*Criminal*, *Incognito*, *Fatale*...) a été fructueuse et d'autant plus lucrative depuis que ce duo a transplanté ses séries chez Image Comics. Au point que Brubaker n'envisage plus de travailler pour les univers partagés de DC et Marvel, là où les droits de vos créations ne vous appartiennent pas. Après le succès de *Fatale* mais aussi la mise en chantier du film *Captain America : Le Soldat de l'Hiver* (largement construit sur les récits de Brubaker et Epting, bien qu'ils n'aient pas touché grand-chose) plutôt que pousser pour une troisième phase dans l'espionnage made in Marvel, le scénariste a convaincu son compère. Steve Epting a accepté de le suivre sur le même chemin, d'emporter leur ton, leur ambiance, de les adapter sur des archétypes reconnaissables. D'ailleurs c'est un peu le message qu'adressent les auteurs aux gros studios en ce moment : "*Vous pouvez garder vos personnages, ils ne sont que des coquilles vides si nous ne sommes pas là pour les remplir*". C'est une technique déjà éprouvée par d'autres, en d'autres temps. Plutôt que de continuer à faire des X-Men pour Marvel, John Byrne a fait ses *Next Men*. Au lieu d'écrire la

CI-DESSUS : allusion directe à James Bond et au S.H.I.E.L.D. façon Steranko, les combinaisons façon écureuil volant...

CI-DESSOUS : Vous attendiez une faible femme ? Eux, en tout cas, oui. Et ils n'ont pas fini de le regretter.



CI-DESSUS : *Velvet Templeton, une potiche ou une bimbo ? Au contraire un prédateur qui a appris à se fondre dans un monde d'hommes pour mieux en jouer.*

CI-DESSOUS : *sous ses airs administratifs, Velvet cache bien son jeu.*

Secret Society ou une *Civil War* de DC, Mark Millar a fait *Wanted* puis *Jupiter's Legacy*. Plus récemment, Walt Simonson – très associé à Thor – a redirigé son amour des mythes nordiques pour en faire *Ragnarök* chez Dark Horse. Bryan Hitch fait sa version des Ultimates dans *Real Heroes*. Brubaker et Epting, eux, font la meilleure série *Black Widow* ou *S.H.I.E.L.D.* que l'on puisse imaginer, même si elle ne porte pas ce titre. Au point que l'on y trouve même l'emploi des "wingsuits" (ces combinaisons faisant penser aux écureuils volants) chères à Jim Steranko dans les années 1960.

UN CASTING À PART

Après *Fatale* (où la jolie Joséphine fait ce qu'elle veut d'hommes trahis par leurs pulsions), Ed Brubaker a donc donné aux comics un nouveau personnage féminin. Mais pas "seulement" cela ! Une des trouvailles de la série est de se dérouler au début des années 1970, avant la "libération de la femme", à une époque où les préjugés étaient quasiment inébranlables. C'est une retombée indirecte de la genèse de l'idée. En interview, Brubaker admet de bon cœur que l'idée première lui est venue il y a un peu plus de huit ans, alors qu'il regardait un vieux feuilleton britannique, *Sandbaggers*. Dans cette série d'espionnage, le rôle de la secrétaire est crucial. Diane Lawler (interprétée par Elizabeth Bennett [1]) joue souvent à l'idiote pour mieux couvrir son chef. C'est en regardant ce show des années 1970 que Brubaker s'est interrogé sur le genre de qualifications exigées pour ce poste. C'est sans doute aussi cela qui fait que l'action de *Velvet* se passe dans les années 1970. L'autre caractéristique intéressante est que Brubaker a d'abord voulu faire de *Velvet* un pilote de série télévisée... Mais il s'est vu répondre, pendant des années, que le personnage principal, Velvet, était trop vieux. Velvet Templeton est une femme qui a déjà une vie (deux, en un sens). Elle est secrétaire depuis des années mais a été active avant cela sur le terrain. L'histoire impose donc qu'elle ait au moins une quarantaine d'années. Les studios, eux, auraient voulu une minette de 25 ans. Faute de trouver preneur à la télévision, Velvet est donc devenue un comic-book (peut-être adapté un jour). Mais ces deux données liées au temps ont construit un cadre très particulier. L'héroïne évolue dans un cadre où la femme est encore plus sous-estimée (ses poursuivants auront maintes fois l'occasion de s'en mordre les doigts). Mais elle affiche aussi un âge qui n'est pas si courant pour une femme dans les comics ou au cinéma. En général, la quadra devient la maman ou le personnage secondaire de soutien (l'avocate, la victime...).

Éventuellement elle peut passer en mode "cougar" dans des séries humoristiques telles que *Desperate Housewives*. Les personnages tels que Samantha Caine / Charly Baltimore (Geena Davis) dans *Au revoir à jamais* existent, mais ils ne sont pas légion. Dans les comics, c'est encore plus prononcé. Un "vieux beau", façon Charles Xavier ou Magneto, c'est possible. Mais regardez l'âge tacite des X-Women ou des femmes au sein des Avengers. L'essentiel des femmes reste "au pire" dans la trentaine. Même quand on est face à des immortelles, elles semblent être dans la fleur de l'âge. Velvet Templeton est donc au moins autant un élargissement de la palette des rôles féminins que peut l'être, dans un autre sens, la nouvelle Miss Marvel. Velvet n'est certainement pas une vieille femme, mais elle n'obéit pas non plus au culte du jeunisme.

À LA POURSUITE DU RÉALISME

L'autre intérêt de faire de Velvet une œuvre d'époque, c'est qu'elle permet de jauger le style et le travail du dessinateur Steve Epting dans un périmètre de réalisme et de crédibilité. Il faut évoquer les années 1970. Cela passe par une ambiance mais aussi par un recours aux accessoires, aux véhicules. Le tout-venant des productions Marvel est souvent tiré d'affaire par un *deus ex machina* : un robot géant qui va soudainement jaillir du sol, un Quinjet pour véhicule qui n'a aucun référent réel... Là, dans Velvet, pas moyen de "tricher", de se réfugier derrière un objet fantaisiste. Et Epting s'en tire à merveille, donnant à la série une ambiance très cinématographique, y compris dans les scènes de poursuites en voitures (un exercice pas si répandu dans les comics). Velvet réussit la prouesse de réunir les codes d'un genre très normé (le film ou le roman d'espionnage) et de les retourner. C'est aussi une véritable leçon de choses à l'adresse des autres équipes créatives constituées, identifiées, chez Marvel ou DC. Voilà ce que l'on peut faire en dehors des "big two" sans pour autant perdre en panache.

X.F.

[1] Le monde est petit : quelques années plus tard, Elizabeth Bennett joue Miss Pennywinkle, autre variation de Moneypenny, dans les films de *Largo Winch*.

LES ORIGINES SECRÈTES DU PLUS CÉLÈBRE DES MUTANTS

WOLVERINE HORS SÉRIE 7 :
LES ORIGINES II
120 pages, 5,70 € - Le **16 septembre**

Panini comics
www.paninicomics.fr

RETROUVEZ-NOUS SUR :

Grâce à l'appli gratuite ZEENS, trouvez le point de vente presse le plus proche où acheter vos comics Panini.

MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL

CULT CORNER

TOUJOURS À L'AFFÛT, COMIC BOX VOUS LIVRE SA SÉLECTION D'OBJETS COLLECTORS AINSI QUE QUELQUES INCONTOURNABLES DE L'UNIVERS COMICS.

TOYNEWZ

Batman fête ses 75 ans cette année. Pour l'occasion, le magasin Colette se met aux couleurs de la chauve-souris à partir du 27 octobre. Plusieurs marques proposent des objets en rapport avec le héros : Berluti, Anthony Vaccarello, Stone... On retrouve des bijoux, des vêtements, des chaussures, des sacs. Le magasin installe même un Gotham Bar pour se relaxer entre deux achats. Quelle fête d'anniversaire !

Dans le dernier numéro, nous vous présentions les nouvelles figurines *Arrow*. Une erreur de visuel montrait le héros et son ennemi Deathstroke version 1.0 (sortis en août dernier). Voici les versions correctes.

2,21 GIGAWATTS !

Hot Toys > Mars 2015 (Marty) & mars 2016 (voiture)

Il y a trente ans, Robert Zemeckis et Bob Gale lançaient l'une des trilogies mythiques du cinéma : *Retour vers le futur*. Le second volet de la saga se passait dans le futur... en 2015 ! Force est de constater que l'avenir imaginé par les deux hommes n'est pas encore complètement accompli (les fameuses voitures volantes !). Mais la technologie actuelle permet quand même aux artistes de nous fournir des produits dérivés de toute beauté. Marty McFly est le premier à débarquer sur nos étagères. La figurine de 30 cm de haut est fabriquée par Hot Toys, déjà auteur des nombreuses armures d'Iron Man ou des Gardiens de notre dernier numéro. Marty semble tout droit sorti du premier film : gilet rouge, veste en jean, guitare, lunettes de soleil... et de multiples accessoires qui vous permettront de recréer les scènes du film. Pour parfaire l'ensemble, Hot Toys a déjà annoncé le lancement de la DeLorean pour le printemps 2016. Encore une fois, au vu des premiers prototypes présentés au Comic Con de San Diego, rien ne manque. Pour être au plus proche de la version du premier film, la machine ne sera pas évolutive. Aurons-nous le droit à d'autres figurines et véhicules pour satisfaire pleinement notre amour pour la trilogie ? Comme d'habitude, cette qualité a un prix : 180 € environ pour Marty et 600 € environ pour la voiture. C'est pas le pied !

STARS EN HERBE

Funko > Décembre 2014

Vous n'avez pas pu passer à côté de ces deux personnages cet été. À gauche, Groot, membre des Gardiens de la Galaxie, dans sa version dansante. La figurine ne danse pas, l'arbre vivant est juste entortillé, rappelant la scène culte du film. À droite, c'est Howard the Duck, la surprise finale du film. À 15 € la figurine, c'est un bon objet de déco.

L'HOMME DES BOIS

McFarlane Toys > Février 2015

Personnage créé spécialement pour la série télé, Daryl Dixon est devenu l'un des chouchous de *Walking Dead*. Après plusieurs figurines de 15 cm, voici une version deluxe de 26 cm environ. Armé de sa célèbre arbalète, Daryl chasse le zombie ! On pourra lui enfiler son poncho durant l'hiver, ce dernier étant amovible (en dessous se cache le blouson de cuir de Daryl). Cette figurine est particulièrement fidèle au visage de l'acteur Norman Reedus. Elle est très peu articulée pour donner l'impression de statue.

5Q FRANCK

Responsable chez ID9

Parlez-nous de *figoodies.com*. Comment vous êtes vous lancés "dans le métier" ?

Figoodies.com, c'est notre site Internet de vente réservé aux professionnels, la société qui s'occupe de ce site s'appelle en fait ID9 (Import Direct Neuf) et elle a été créée au mois de septembre 2000. Je suis là depuis sa création et Julie est arrivée à mi-parcours. Il s'agit d'une société familiale dans laquelle nous travaillons sans compter les heures mais toujours avec un plaisir, et ce, depuis les premiers jours ! Nous sommes arrivés dans le métier parce que nous sommes tombés dedans quand on était petits !

J'ai 40 ans aujourd'hui, j'ai été élevé à coup de *Strange*, de *Nova*, saupoudré de *Récré A2* et, par la suite, ma formation professionnelle a été parachevée par l'arrivée des animés tels que *Dragon Ball Z*, *Cobra* !

Julie a 30 ans, elle a été élevée avec la génération de manga suivante et les animés du studio Ghibli. Elle a fini de tout apprendre de cet univers grâce à l'avènement des films Marvel – cela lui a permis de se faire sa place et de devenir un des piliers de la société.

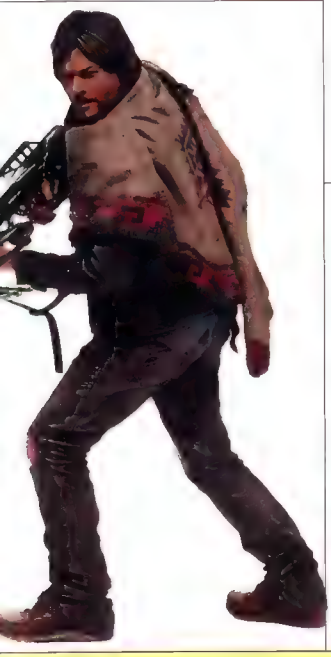
Depuis cette glorieuse époque (fin des années 1980, début des années 1990), on a suivi le mouvement...et de fil en aiguille, de petit boulot en petit boulot...on a commencé par vendre de la presse en kiosque puis, on a continué la vente en magasin de jeux vidéo...en contact avec les distributeurs en place, on s'est dit : "pourquoi pas nous ?" et on a tenté d'abord l'aventure en travaillant pour quelqu'un déjà du métier.

Deux ans plus tard, on s'était fait notre propre vision du marché ainsi que des acteurs en place et on s'est mis à rêver de trouver la formule magique afin de proposer et de commercialiser des produits dérivés sous licences... la réponse est arrivée sous le nom d'ID9 et la formule fonctionne plutôt bien, puisque cela fait 15 ans que ça dure !

ARKHAM ETERNAL

DC Collectibles > Mars 2015

La vague *Batman : Arkham* continue. Le jeu a été repoussé pour le mois de juin 2015. Pour faire patienter les fans, DC sortira une nouvelle gamme de 4 figurines. Mesurant environ 17 cm, complètement articulée, chaque figurine est ultra-détaillée. En plus des classiques Batman et Harley Quinn, on a le droit à une version 2.0 de l'Épouvantail et le nouveau vilain : Arkham Knight. D'autres viendront très vite, apparemment...



TENUE D'HIVER

Thinkgeek > Disponible

On ne sait pas si l'hiver sera rude, mais rien n'empêche de s'y préparer avec ces bonnets aux couleurs de vos héros favoris. Pour les fans de *Star Wars*, on a le choix : pour les filles, le bonnet "coupe Leia" et pour les garçons, le bonnet Dark Vador ou Bobba Fett. Et pour les inconditionnels de *Game of Thrones*, un bonnet aux couleurs de la maison Stark.

DANS LE MILLE

Kotobukiya > Octobre 2014

La série des figurines ArtFX de Kotobukiya Avengers continue. Après Hulk, Black Widow et Captain America, c'est au tour de Hawkeye de rejoindre les rangs. Du haut de ses 19 cm, Clint Barton a fière allure. Malgré une matière plastique, la finition est poussée à l'extrême. Il n'a pas à rougir de la concurrence. Son copain Thor est prévu peu après.

TOYNEWZ

La maison d'édition Huginn & Muninn propose une collection de carnets illustrés DC Comics. Lignes, carreaux ou pages blanches, les carnets sont vendus par lot de 3 (un pack héros, un pack vilains). Rien de tel pour noter toutes vos idées... d'aventures !

Plusieurs sites proposent des figurines de super-héros avec votre propre visage sous la cagoule. Hasbro, Diney et 3DPlusMe viennent d'annoncer un partenariat pour fournir aux fans des figurines à leur effigie. Pour l'instant réservé au marché américain, on peut choisir entre deux personnages articulés, Iron Man ou Captain America (chacun mesurant 30 cm). En espérant que cette initiative arrivera en France.

Comment avez-vous eu l'idée de ce projet de dessous de verres *Doctor Who* ?

Dans le catalogue de notre fournisseur, propriétaire de la licence, le produit avait déjà été dessiné et un prototype a même été fabriqué. Pour des raisons qui nous sont inconnues, aucun distributeur ne s'était positionné dessus, personne n'avait remarqué ce produit sympathique et bien pensé ! Nous avons commercialisé les dessous de verres d'autres licences, telles que *Game of Thrones*, *Dexter*, *Battlestar Galactica*... et en France, les dessous de verres se vendent très bien ! *Doctor Who* est une licence qui plaît énormément au public francophone alors si l'on tient compte de ces informations et qu'on vous propose la possibilité de fabriquer un set de dessous de verres qui permet de reconstituer la porte du Tardis... c'est à quelle heure, déjà, l'apéro ?!

Comment ça s'est passé, pour obtenir les droits de *Doctor Who* ?

Le plus simplement du monde : notre fournisseur anglais possède la licence *Doctor Who* et fabrique déjà certains produits dérivés vendus sur le marché depuis quelques années... Nous nous sommes positionnés sur ce produit en proposant sa fabrication avec un minimum d'unité, un contrat en bonne et due forme, le tour est joué ! Il faut rajouter un peu de patience également car entre le moment où l'on tombe d'accord et le moment où le produit arrive, il s'écoule en moyenne 3 mois.

L'univers de *Doctor Who* est en vogue en ce moment. D'autres idées de produits dérivés ?

Pas pour le moment car, certes *Doctor Who* est une bonne licence mais il y a aussi beaucoup de produits dérivés déjà commercialisés ! (mugs, réplique de tournevis Sonic, Tardis dérivé en réveil ou autres objets de la vie courante). Nous souhaitions, avant tout, réaliser un produit qui n'a pas son équivalent sur le marché et pas un énième clone d'objet existant juste en changeant sa couleur ! Nous sommes fans du Docteur et nous espérons que d'autres fans apprécieront ce produit. Il est très difficile de faire sortir un produit du lot, surtout lorsque l'offre est dense mais, d'expérience, si le produit est sympa, il n'aura pas de mal à conquérir son public. En janvier 2015, nous envisageons la possibilité de nous lancer sur d'autres produits et si c'est le cas, je promets de revenir ici vous en parler !

On n'oubliera pas ! Vous fournissez aussi des produits de super-héros. Des idées de produits originaux aux couleurs Marvel ? Un Ultron à composer peut-être (avec la sortie d'*Avengers 2*) ?

Marvel, c'est Disney et Disney, c'est Mickey... les souris sont dures en affaires, mais nous restons attentifs car il se pourrait qu'on se dirige plus vers *Star Wars* plutôt que vers Marvel... Mais rien n'est gravé dans le marbre.

Plus d'infos : *www.figoodies.com*

MICKAEL SCHAACK

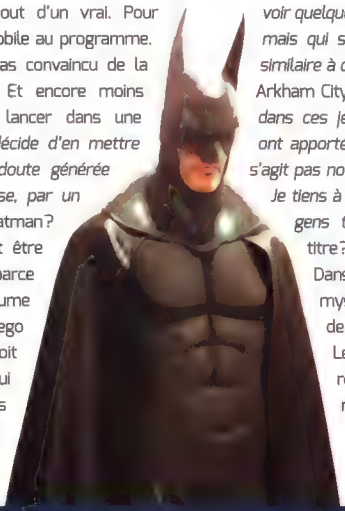
DANS LA PEAU DE BATMAN

BATMAN A SES FANS. C'EST PEU DE LE DIRE. MAIS QUELQUES-UNS VONT PLUS LOIN ET DEVIENNENT CINÉASTES, PRODUISENT LEURS PROPRES FANFILMS. LE FRANÇAIS MICKAEL SCHAACK EST DE CEUX-LÀ. DEPUIS DE NOMBREUX MOIS IL PLANCHE SUR "SON" BATMAN, UN PROJET DE COURT-MÉTRAGE D'UNE QUINZAINE DE MINUTES, GUIDÉ PAR LES COSTUMES ET L'ESTHÉTIQUE. RENCONTRE AVEC UN PASSIONNÉ.

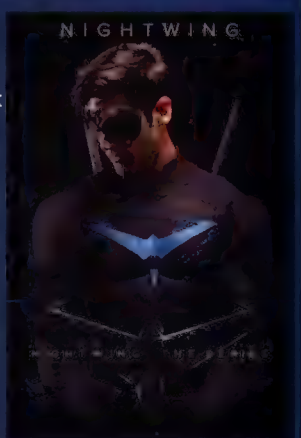
Si des voleurs s'introduisaient ces temps-ci dans l'atelier de Mickael Schaack, ils auraient sans doute la peur de leur vie, en pensant qu'ils sont tombés sur la Batcave et que le maître des lieux n'est pas très loin. Costume noir, masque à oreillettes... Le gros de l'équipement est là. À moins qu'ils aient une attaque en tombant sur un Predator grandeur nature. Pourtant, ce n'est pas le repaire d'un collectionneur fou. Mickael, Mike pour les intimes, est un passionné de cinéma. Un véritable autodidacte, dont les premiers "tours de manivelles" remontent à des années déjà : "*J'ai tout appris tout seul. Les écoles d'effets spéciaux, à l'époque, c'était hors de prix. Quand j'étais au collège, je tournais déjà de petits films avec les moyens du bord. Je tournais des choses avec des amis. Avec le temps je me suis perfectionné. Il faut dire que j'ai connu le chômage et que j'ai passé le temps en me formant. N'ayant pas les moyens de suivre des cours, j'ai appris sur Internet. On peut se procurer des démos pour tester, discuter. Rapidement je me suis rendu compte que j'avais des acquis. J'ai heureusement retrouvé du travail. Mais j'ai toujours gardé un petit atelier, à côté de chez moi, où je crée les costumes que je veux, selon les projets en cours. Je peux me permettre de faire un peu ce que je veux au niveau design et costume. Là, je veux faire mes preuves aussi bien au niveau de la réalisation que visuellement.*" Et le défi, pas de doute pour Mike, il passe par la route de Gotham : "*Un jour, avec deux amis, Christophe Pizetta et Harold Levy, on a eu envie de délirer et on a voulu faire un essai de bat-masque, en partant d'un moulage de ma tête. C'est après, en voyant cela, que j'ai eu envie de faire un film réunissant les principaux personnages associés à Batman. Faire le Joker ne me paraissait pas trop compliqué. J'ai aussi participé à la soirée de lancement du jeu* Arkham City. *On avait fait des maquillages, j'avais ramené des gens, des gros balèzes en criminels de Gotham, des femmes en Harley Quinn. Avec tout ça je me suis dit qu'on pourrait arriver à faire quelque de bluffant.*" Il faut dire que Mickael ne part pas de rien, il peut compter sur l'aide d'amis, des réalisateurs expérimentés tels que David Sarrio (sans doute le recordman du

fanfilm de super-héros en France), Julien Seri ou Olivier Château. Il s'intéresse beaucoup aux fanfilms. D'ailleurs, le costume de Predator qu'il possède n'est pas de sa conception. Il l'a obtenu auprès de Sandy Collora, le réalisateur de *Batman Dead End*. La particularité de Mickael est de penser avant tout en costume. D'autant que Mike tient à tout financer lui-même. Il n'a pas d'aide extérieure et le projet avance donc en marge de son travail. Il vient de terminer la pose de lampes à led, ainsi qu'un peu d'électronique. Le costume de Batman de Mike ? Il est en élastomère et il a tout d'un vrai. Pour l'instant, pas de Batmobile au programme. Le réalisateur n'est pas convaincu de la nécessité de l'engin. Et encore moins de l'urgence de se lancer dans une construction : "*Si je décide d'en mettre une, elle sera sans doute générée en images de synthèse, par un ami.*" Qui jouera Batman ? En principe ce devrait être Mickael lui-même, parce qu'après tout, le costume est à sa taille. Pas d'ego en jeu. Le cinéaste prévoit quelque chose qui joue beaucoup sur les ombres. On ne verra pas Bruce Wayne. On ne verra que Batman dans ses œuvres. Peu importe qui sera dans le costume. L'important c'est qu'à l'extérieur ce soit Batman ! Il faudra aussi compter avec un Batman de remplacement, une doublure, le cascadeur Kefi Abrikh. Vu la matière, on crève de chaud là-dedans. Mais Mike voulait quelque chose de lourd, qui fasse vrai. Comme celui de Tim Burton (Mike confie ne guère aimer la trilogie de Chris Nolan) : "*Moi, je viens de 1989. Ma référence c'est Tim Burton. J'avais envie de voir quelque chose qui tienne de sa version mais qui soit plus costaud, plus brutal, similaire à ce qu'on peut voir dans les jeux* Arkham City. *Je trouve que la version vue dans ces jeux est vraiment nouvelle. Ils ont apporté des choses. Maintenant il ne s'agit pas non plus de copier ce Batman-là. Je tiens à mon idée de fraîcheur, que les gens trouvent que ça change.*" Le titre ? Pour l'instant il n'a pas décidé. Dans l'idéal il aimerait conserver le mystère. Un titre, ça marque. Date de sortie ? Pas encore annoncée. Le perfectionniste tient à avoir reconstitué tous les éléments nécessaires, sans faux-semblants, avant le tournage.

"On a eu envie de délirer et on a voulu faire un essai de bat-masque."



BATGIRL OU NIGHTWING ?



Le 4 novembre les internautes ont rendez-vous avec... Batgirl. Ou *Batgirl Rises*, plus exactement, le dernier opus du jeune réalisateur Vincent Tran, qui a déjà fait parler de lui avec un court-métrage *Girl of Steel* (*http://vimeo.com/87625049*) qui... nous avait laissé un sentiment mitigé. La moitié des cinq minutes étaient constituées d'un interrogatoire, la grosse scène d'action se limitant à un combat avec trois vigiles tout droit sortis d'un film de *The Asylum* (mais si, les Megasharks et compagnie). Cette fois, Vincent Tran revient donc avec *Batgirl Rises*, qui met en scène Barbara Gordon, traumatisée par le sort de son frère. Poison Ivy et Harley Quinn seraient également de la partie. Pas facile d'avoir une idée précise de ce qui nous attend, sachant que le teaser (*http://vimeo.com/105510787*) nous montre surtout une Barbara discutant dans une bibliothèque et quelques scènes de fight... sans grand costume. Pourtant l'ambition semble supérieure, si on en croit la communication du réalisateur, qui se paye cette fois un caméo d'Angelica Bridges (*Alerte à Malibu*, *Mystery Men*) en Poison Ivy. Reste que sur la base du teaser, le projet reste très low tech (une des affiches montre vaguement Barbara avec un masque et un blouson) et qu'on y parle encore beaucoup. Non, disons-le franchement, *Batgirl Rises* ne tient pas la route face au *Nightwing : The Series*, de Danny Shepherd et Jeremy Le, une histoire feuilletonesque avec un épisode posté tous les lundis sur la page *http://www.facebook.com/Ismahawk*. Et là, sans parler de faire concurrence aux films de la Warner, on joue dans une autre cour, dans une ambiance qui lorgne (relativement) sur *Arrow*. Il faut dire que les réalisateurs ont été aidés par une campagne sur *Kickstarter* l'an dernier pour financer leur idée. Dès les premières scènes il y a des dizaines de figurants et... Deathstroke passe à l'action, nécessitant l'intervention d'un Nightwing bien en costume. Si un ou deux coups de feu ne sont pas raccord à la post-prod, Dick Grayson y utilise ses gadgets, étale ses acrobaties avec beaucoup d'énergie. Quand vous lirez ces lignes il y aura au moins trois épisodes de disponibles et les efforts sont manifestes.

MAGNÉTO

FRANK MILLER
AU-DELÀ DU NOIR ET BLANC

RENCONTRER FRANK MILLER UN 11 SEPTEMBRE, CELA NE S'INVENTE PAS. L'AUTEUR DE *SIN CITY*, *DARK KNIGHT RETURNS*, *300*, *RONIN* ET D'UNE GRANDE ÈRE DE *DAREDEVIL* ÉTAIT DE PASSAGE À PARIS POUR LA PROMO DE *SIN CITY : J'AI TUÉ POUR ELLE*. LOIN D'ÊTRE UNE FIGURE INTRAITABLE DANS SA TOUR D'IVOIRE, C'EST AU CONTRAIRE QUELQU'UN DE TRÈS DISPONIBLE, D'UNE GRANDE GENTILLESSE, AVEC DES AVIS MOINS TRANCHÉS QUE L'ON POURRAIT LE CROIRE.

Ce n'est pas la première fois que vous venez à Paris.
Je suis déjà venu plusieurs fois. J'adore Paris.

À la fin des années 1980, vous aviez dessiné une histoire de deux pages qui se situe à Paris...
Vraiment ? Ah peut-être, je ne me souviens pas bien. C'est possible, oui. Ma mémoire n'est plus ce qu'elle était. Je ne me souviens pas de tout. Je mélange un peu. Parfois, je donne une interview, et quand elle est finie, je ne me souviens plus de ce que j'ai dit. Je ne reconnais pas toujours ce que j'ai dit, et parfois ça n'a aucun sens. [Rires]

Vous avez souvent dit que *Sin City* n'était pas adaptable en film, et pourtant, nous en sommes au second volet...
Quand j'ai commencé *Sin City*, je venais de vivre des expériences malheureuses à Hollywood en tant que scénariste, alors je suis rentré chez moi et je me suis mis à ma planche à dessin, et j'ai réfléchi à ce que je pouvais faire et ce que je voulais faire. J'ai longtemps été persuadé que c'était inadaptable. Et puis Robert Rodriguez est venu me voir et m'a montré que ça pouvait l'être. Et ce fut le début d'un partenariat merveilleux.

Qu'est-ce qui a changé dans la manière de travailler avec Rodriguez, pour ce second film ?
Ce qui a changé, c'est que nous travaillons de manière très proche, et nous avons développé une relation étroite et extrêmement agréable. Nous travaillons l'un avec l'autre, chacun regardant le travail de l'autre. Nous filmons séparément, il n'y a donc pas de conflit, mais nous sommes sur le plateau ensemble et nous sommes d'accord sur ce que nous voulons montrer. C'est comme ça que nous fonctionnons. Au point que parfois, il est difficile, même pour nous, de savoir qui a filmé quoi, parce que nous sommes très proches. Au sujet de *J'ai Tué pour Elle*, Robert a l'œil qu'il faut pour situer les choses, pour les cadrer, pour les mettre en scène, pour créer une tonalité juste. Il est investi dans son boulot qui consiste à convaincre les gens que *Sin City* est un endroit où l'on peut raconter des histoires fascinantes. Et cette fois-ci, on peut aller plus loin, puisque les gens connaissent déjà cet univers. Dans ce film, on peut amener de nouveaux personnages et montrer d'autres endroits, et on a l'occasion de développer les personnages en profondeur et de dévoiler en détail ce à quoi ressemble cet endroit.

Votre gestion de la violence dans le film est particulière. Plusieurs fois, quand un type en frappe un autre, vous vous êtes débrouillé pour que ce soit hors-champ. On voit le visage du type qui frappe. Pas l'impact sur la victime.
Vous avez tout à fait raison. J'aime que ce soit comme cela. C'est délibéré de ma part. Vous savez, si je dessine deux personnages de *Sin City* qui se frappent dans la BD, ce n'est jamais qu'un dessin. On dessine deux cases, avec deux situations différentes. Votre cerveau fait le reste et imagine ce qui se passe dans l'ellipse entre ces deux cases. Je peux représenter plus de violence dans l'image sans que cela me chiffonne. Par contre, si à l'écran les deux personnages se bagarrent, ce sont deux acteurs, deux vraies personnes, qu'on voit en train d'en découdre. Voilà pourquoi je préfère en montrer le moins possible dans un film, laisser l'imagination faire le reste. D'ailleurs cela vaut pour moi. Quand je crée mes comics, je travaille seul. Mon imagination est au travail. Alors, que pour un film, il y a le risque de se contenter de montrer...

RE ⊙ RES PÈ

- 1980 : *Daredevil* (Marvel)
- 1986 : *The Dark Knight Returns* (DC)
- 1991 : *Sin City* (Dark Horse)
- 2003 : *Robocop* (Avatar Press)
- 2005 : *All Star Batman & Robin* (DC)
- 2007 : *Martha Washington Dies* (Dark Horse)
- 2011 : *Holy Terror* (Legendary)

Vous savez que lors de vos premières parutions en France vos planches ont été censurées ?
Vraiment ? Je crois que l'on m'en a parlé. Mais je ne sais pas trop ce que cela donnait... [on lui sort quelques exemplaires de *Strange* de 1982. Curieux, il feuillette puis son regard tombe sur ses pages de *Daredevil*, retouchées dans les grandes largeurs. Il rit de bon cœur, incrédule, et accepte le cadeau].

Pour rebondir sur ce dont nous venons discuter... Est-ce qu'il vous arrive de vous autocensurer ?
Je suppose que tout le monde le fait à un niveau ou à un autre. Vous savez sans doute que je suis opposé à toute censure. Mais il s'agit bien entendu de la censure extérieure, de celle que l'on voudrait vous imposer. Je crois que nous avons tous le droit de déterminer jusqu'où nous voulons montrer des choses.

Mais alors du coup... Quelle a été votre réaction quand il a fallu faire retoucher une affiche de *Sin City* parce que la poitrine d'Eva Green y transparaissait trop ?
Eva Green ? Oh... (sourire) Je n'ai rien à voir avec cette histoire. Je n'en avais d'ailleurs même pas entendu parler avant d'entamer la promo du film. Vous savez, on a réalisé le visuel sans même s'imaginer que cela pourrait poser problème. Et cela n'aurait pas dû, d'ailleurs. Mais il a fallu que la MPPAA [*Motion Picture Association of America*, NDLR] s'en mêle et nous cherche des noises (rires).

Ce film présente l'adaptation de *J'ai Tué Pour Elle*, déjà paru en bande dessinée, ainsi qu'une nouvelle histoire. Est-ce que cela a impliqué un travail différent, par exemple des storyboards, des recherches, des croquis ?
J'ai fait des tonnes de storyboards. Pour ce film, nous avons beaucoup discuté de ce que nous allions mettre dans le film, et comme nous sommes très proches, nous avons

choisi ensemble ce que nous allions filmer. J'avais une ébauche d'histoire dans la tête, ainsi qu'une nouvelle histoire entièrement écrite, celle qui tourne autour de Jessica Alba. Cette histoire, j'en ai parlé à Jessica il y a quelques années, et elle l'a beaucoup aimée. L'autre histoire, qui n'était pas aussi avancée, c'est celle avec le joueur de cartes, incarné par Joseph Gordon-Levitt. Et pour celle-là, j'ai commencé à travailler, à définir le personnage, l'action. Et puis j'ai appris que le personnage serait incarné par Joseph Gordon-Levitt. Et j'ai commencé à me demander ce que je pouvais lui imposer. C'est un acteur accompli. Il a l'air d'avoir treize ans, mais il apporte tant de choses sur un plateau. Il y a tellement d'acteurs brillants dans ce film que je n'avais pas besoin de leur dire quoi faire, je n'avais pas besoin de leur imposer quoi que ce soit à travers mes dessins. J'ai fait des dessins pour une scène dans laquelle Jessica utilise une arbalète. Et à un moment, j'ai fait un dessin pas trop mal. Je suis dessinateur, pas illustrateur. Mais le dessin permettait de montrer ce que je voulais, de montrer la position impossible que prend le personnage. Et je regarde ce qu'elle fait sur le plateau, puis je regarde mon dessin, et c'est exactement la pose que j'ai dessinée. Alors je lui demande *"Jessica, comment tu as réussi à faire ça ?* Et elle me répond *"C'est comme ça que vous l'avez dessiné, Monsieur Miller !"*. C'est un bonheur de travailler avec une actrice comme elle. Elle a joué son rôle à la perfection, y compris les jurons.

"La base de mon travail, c'est d'exagérer."

Que pensez-vous de la représentation actuelle des femmes, que ce soit au cinéma ou dans les comics ?

Eh bien... Quiconque cherche dans mes travaux une représentation réaliste de quoi que ce soit fait fausse route. Je ne suis pas un réaliste. Je suis un cartooniste. La base de mon travail, c'est d'exagérer. Si je dois représenter une femme sexy, je vais la rendre très sexy. Je comprends ce qui pourrait faire tiquer les gens... Si les femmes que je représente étaient censées être réalistes. Regardez *Sin City* : quand je dessine une voiture et qu'elle passe le haut d'une côte, elle ne se contente pas de retomber. Elle fait un bond gigantesque ! On dirait qu'elle vole ! Là, c'est pareil. Les filles d'Old Town ne sont pas censées représenter la femme de manière réaliste. Elles sont caricaturales. Je sais bien que si l'on regarde les femmes dans *Sin City*, elles sont représentées d'une certaine manière, très sexuée. Mais il y a quelque chose d'important à retenir. C'est que je prends toujours soin de placer des femmes fortes et indépendantes parmi les rôles principaux. Vous n'avez qu'à voir le titre d'origine *A dame to kill for* ("Une dame qui vaut qu'on tue pour elle")... Elles sont au centre de l'histoire. Jessica Alba incarne un des rôles les plus importants du film. Je ne minimise pas les femmes et c'est une chose à laquelle je fais très attention dans mon travail.

Parlons un peu de votre relation avec le temps. Rien que le fait que vos projets prennent du temps à se mettre en place, que ce *Sin City* soit sorti neuf ans après l'autre, cela change la perception et les attentes des gens.

Oui. Sans aucun doute... Mais je n'y prête pas beaucoup d'attention. Je fais juste mon job...

Pourtant à l'intérieur vos histoires aussi, vous avez une relation avec le temps assez particulière. C'est manifeste avec la BD *Sin City*.

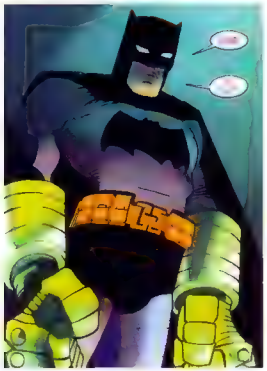
Là, c'est autre chose. Je ne dirais pas que j'ai tout calculé à l'avance dans l'univers de Sin City. Mais il y a un élément sur lequel j'ai beaucoup réfléchi à la base. Ce qui est certain, c'est que j'ai décidé dès la première histoire de tuer Marv. Parce que c'était important. Je savais que l'on allait le voir faire des choses incroyables dans d'autres segments, qu'il allait être une vraie machine à tuer. Lui donner une fin dès le départ, cela permet de montrer qu'il n'est pas indestructible... Que ce n'est pas Hulk...

Et en même temps il reste un peu un Hulk en noir et blanc.

Oui, c'est vrai (rire). Mais, à partir de là, cela définissait le reste. Il fallait que je tue Marv dès le début. Et comme j'avais tué Marv dès le début il fallait que par la suite on fasse des allers-retours dans le temps si je voulais continuer de l'utiliser. C'est cette décision qui a défini toute la trame. Je savais que Marv serait un pilier de l'univers de *Sin City*. Mais je ne voulais pas que les lecteurs pensent que mes personnages étaient des surhommes qui survivent à tout.

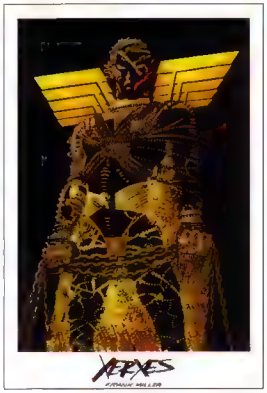
Vous avez toujours dit que les romans policiers et les romans noirs avaient constitué une grande influence sur vous. Quels romanciers, précisément ? Mickey Spillane ?

Plutôt que donner trop d'importance à ses personnages, Frank Miller aime leur donner une limite, les tuer. On a pu le voir aussi bien dans les pages de *Daredevil* avec Elektra (ci-dessus) que dans *Sin City* avec l'électrocution de Marv (ci-dessous).



Holy Terror (et haut)à et *Dark Knight Strikes Back* (en bas) ont été, à des niveaux différents, la réaction de Miller au 11 septembre 2001. Ces travaux ont aussi fait qu'une partie du public n'envisage plus Miller que sous un angle politique.

EN BAS : l'album *Xerxès*, actuellement en jachère. Peut-être l'occasion de montrer que le bien et le mal sont relatifs.



Mickey Spillane est une grande influence chez moi. J'ai lu tous ses romans. En tout cas tous ceux que j'ai pu trouver. Et j'ai lu énormément de polars. Je ne pourrai pas citer des noms en particulier parce que je n'aime pas pointer les gens du doigt, mais Peter Cheyney et Dashiell Hammett et Raymond Chandler ont toute mon admiration. Et certains noms, comme celui de Jim Thompson, me viennent à l'esprit, des auteurs qui m'ont beaucoup appris.

Certains de vos premiers travaux dans les fanzines sont des récits policiers.
J'ai toujours écrit des récits policiers. J'ai quitté le Vermont et je suis arrivé à New York à 17 ans, dans l'espoir de percer dans la bande dessinée. À 12 ans, j'ai arrêté de lire des comics, parce que j'avais découvert les filles et ce genre de choses, mais j'ai continué à raconter des histoires policières, à faire des "crime comics". Et je suis venu avec mes histoires policières que j'ai essayé de vendre aux éditeurs, mais on m'a répondu, d'une manière assez brusque, qu'on ne faisait pas de récits policiers, et que ce qui marchait, c'était les histoires de mecs en collants. Alors j'ai fait des histoires de mecs en collants, et j'ai raconté mes récits policiers à l'intérieur de leurs aventures. C'est ce que j'ai fait dans *Daredevil* et dans *Dark Knight* et dans d'autres histoires. Et puis est arrivé le moment où mon travail a été suffisamment populaire pour que je sois en mesure de faire *Sin City*. Et de revenir à ce qui était, en réalité, mes plus anciennes amours.

Vous avez dit que vous n'étiez pas un grand lecteur de science-fiction, mais vous avez écrit vous-même beaucoup de science-fiction, comme dans *Big Guy* ou dans *Martha Washington*.
Je lisais aussi un peu de science-fiction. Je lisais beaucoup de choses, et je lisais tout le temps. Mes parents se demandaient ce qu'ils allaient faire de moi, à part un lecteur. J'ai consommé beaucoup de science-fiction, des romans de Van Vogt à *Star Trek*. Le véritable secret de la science-fiction, c'est que cela revient à faire un vœu. Faire le vœu d'arriver dans un endroit, et imaginer le chemin pour que ça arrive. *Star Trek* se résume à ça, pensez donc à nos téléphones portables. C'est de cette manière que j'ai abordé *Martha*. *Big Guy*, c'est autre chose, c'est une histoire de robot pour les enfants, que nous espérions pouvoir décliner en dessin animé, et pour laquelle nous nous sommes amusés comme des fous, Geoff Darrow et moi. *Martha*, c'est différent, c'est un travail énorme, c'est quelque chose de beaucoup plus sérieux, mais l'idée, c'est de voir ce que le futur nous réserve.

Savez-vous quel jour nous sommes, aujourd'hui ?
Quel jour ? Le 11 septembre.

Quelle influence ont eu les attentats du 11 septembre 2001 sur votre travail de la dernière décennie ?
Le but de *Holy Terror*, c'était d'exprimer une rage compréhensible... Ce jour-là, trois mille personnes, trois mille voisins innocents sont morts. C'était également une expérience, pour moi. Je voulais voir si la tradition ancestrale, datant des années 1940 et 1950, de la propagande dans les comics, était encore envisageable. Si vous regardez les histoires de Superman des années 1940, vous trouverez souvent de la propagande pure et dure, dans son plus simple appareil. Je voulais jouer avec ça, je voulais voir si cela pouvait fonctionner. Je ne sais pas si le résultat est satisfaisant, mais il est sûr qu'il m'a permis de faire sortir une grande partie de ma rage.

Vous avez été violemment critiqué.
Oui. J'ai été critiqué pour beaucoup de choses.

Comment gérez-vous cela ?
Je ne le fais pas.

Et par rapport aux reproches concernant le ton anti-musulman ?
Je ne crois pas que l'on puisse lire *Holy Terror* avec une approche et un esprit très rationnels. Ce n'est pas dirigé contre les musulmans. Oui, il y a des personnages musulmans, ce serait vain de le nier. Mais il n'y a rien d'anti-musulman dans le récit. Et oui, j'exprime du ressentiment. Mais je crois qu'il y a une différence entre critiquer une religion en soi, et dire des choses terribles à propos de gens qui se font exploser et qui tuent des milliers d'innocents. Je continue à penser que ces gens sont des monstres et qu'il faudrait leur faire payer, mais j'ai exprimé ma colère.

Vous étiez à New York en 2001 ? Vous étiez en train de travailler sur *Dark Knight Strikes Again* ?
Oui, en fait, je crois que je l'avais fini à l'époque. Je ne suis pas sûr...

Je vous le demande parce que dans la troisième partie de l'histoire, vous avez représenté la ville sous un gros nuage de fumée...
Oui, c'est exact ! J'ai veillé à ne pas montrer, que ce soit dans *Holy Terror* ou dans *Dark Knight*, des corps, des cadavres, des mourants. J'ai dessiné

des voitures détruites, des bâtiments démolis. En fait, je me suis pris à mon propre piège. Un peu avant l'attentat du 11 septembre, j'avais fait dire à Batman, dans les pages de *Dark Knight*, quelque chose comme *"inspirer la terreur, c'est la beauté du boulot"*. Et avec les événements, j'ai commencé à penser qu'il fallait que j'apporte une correction. J'en ai parlé à DC. Et on a fait des changements, et DC a approuvé l'histoire qui contient, selon moi, une véritable dimension de deuil. D'accord, ce sont des robots dans l'histoire. Mais ça parle de l'attentat. Ce n'est pas comme *Holy Terror*, qui est un récit complètement lâché, sans frein, qui m'a permis d'aller dans des directions nouvelles.

Parlons encore de New York. Vos remarques concernant Occupy Wall Street ont fait couler beaucoup d'encre. Vous les regrettez ?
Non. Pour moi, Occupy Wall Street est une énigme. Ces gens n'ont aucune idée des enjeux, des buts. Ils veulent faire du grabuge et foutre le bazar. Et je trouve leur comportement plutôt dégoûtant. Pour moi, Occupy Wall Street n'est jamais qu'une copie juvénile de Woodstock. Rien de constructif.

Vous pensez qu'en général le message de vos œuvres est compris ?
Eh bien... Je dirais que cela dépend de la personne qui me lit. J'imagine que des gens me comprennent et d'autres moins.

On ne peut pas spécialement vous classer à gauche. Pourtant, une partie de vos lecteurs, à une époque où les interviews étaient plus rares, a pu se convaincre du contraire. La conclusion de *Born Again*, c'est Matt Murdock qui tourne le dos à ses possessions après avoir perdu sa richesse. Dans *Dark Knight*, le vieux Bruce Wayne fait exploser le manoir et entre dans la clandestinité. Dans *Sin City*, les riches sont corrompus...
Oui. Je vois ce que vous voulez dire. Mais je crois que les comics doivent exister par eux-mêmes. J'ai mes propres images, mes propres références, quand je produis les miens. Probablement que les gens en ont d'autres quand ils me lisent. Mais je ne pense pas qu'on puisse délimiter des contours politiques. Je ne crois pas qu'il faille faire de catégorie dans ce domaine.

Beaucoup de vos héros sont intransigeants. Diriez-vous que c'est l'un de leurs traits de caractère ?
J'ai passé mon temps, ma carrière entière, à étudier les héros, de toutes les manières imaginables. Marv est un héros d'un seul bloc, on a beaucoup de mal à dire de lui que c'est un héros, et après lui, j'ai essayé de trouver des angles nouveaux pour créer des héros. Des héros intransigeants, qui sont froids, qui se salissent les mains, qui torturent. Mais ce ne sont pas des héros nobles. *Sin City* est un endroit où des personnages des bas-fonds se battent et survivent. Marv, par exemple, au fond, ce n'est qu'un pochard, un alcoolique. Dwight quant à lui vit en faisant des photos compromettantes de messieurs qui trompent leurs épouses. Mais *Sin City* est un endroit où ces personnages sont poussés dans leurs retranchements et où ils se révèlent à eux-mêmes en héros. Cela fait partie de mon exploration du thème du héros. Je pense au livre de Joseph Campbell sur le parcours du héros.

Il y a beaucoup de chats dans vos récits, mais aussi des chevaux, et même un daim dans l'histoire courte *Mercy*. Quelle est votre relation à la vie animale ?
J'ai trois chats, que j'aime tendrement et dont je m'occupe avec attention. Vous savez, j'ai grandi dans le Vermont, et là-bas, la chasse, c'est une culture en soi. Tout le monde chasse, et donc, il fallait que je chasse. J'ai pris un fusil et j'y suis allé, mais je n'ai pas pu presser la détente. J'aime trop les animaux.

Pouvez-vous nous parler de vos projets ?
Non, pas vraiment. J'ai décidé de ne parler de mes projets que lorsqu'ils sont terminés. Sinon, je passe pour un idiot s'ils ne se font pas.

Vous ne pouvez donc pas nous parler de votre projet sur *Xerxès* ?
Xerxès, c'est le prochain chapitre de ma grande histoire sur les guerres médiques. Ce sera bien différent de la première partie, *300*. Cela sera raconté du point de vue des Athéniens, et les Spartiates seront représentés d'une manière plutôt inquiétante. Les Athéniens savent ce qui va se passer dans le futur, et Thémistocle découvrira ce qui se passe et participera à l'action. C'est une histoire ambitieuse mais épuisante.

Quel est votre statut dans l'industrie de la bande dessinée, aujourd'hui ?
Vous voulez savoir si je suis encore bankable ? Mes livres sont toujours là, ils continuent à se vendre, donc j'imagine que tout va bien.

Est-ce que les éditeurs vous contactent pour de nouveaux projets ?
Oui.

Même Marvel et DC ?
DC et moi discutons en ce moment d'un projet majeur.

EN HAUT : un îlôt à part dans l'œuvre Millerienne : *Big Guy & Rusty*

CI-DESSUS : les grandes heures de *Daredevil*, avec Miller réhaussé par Klaus Janson

EN BAS : *Holy Terror*.

Deux versions opposées de la femme dans l'univers de Miller : Nancy (en haut), la strip-teaseuse qui symbolise l'intégrité et l'innocence à Sin City et Martha Washington (ci-dessous), plus politisée et moins sexuée.

Et mes relations avec Dark Horse sont toujours excellentes.

Donc, les lecteurs peuvent s'attendre à voir de nouveaux projets ?
Oui.

En tant que scénariste ou en tant qu'auteur complet ?
Les deux. J'adore dessiner. Mais avec le temps, je voudrais écrire de nouvelles histoires pour les amis. Je veux écrire pour Dave Gibbons à nouveau.

Vous dessinez tous les jours ?
Oui. J'adore dessiner.

Vous peignez, aussi ?
Non non, je travaille seulement à l'encre.

Vous lisez beaucoup de comics, aujourd'hui ?
Je me tiens au courant. Je regarde ce que les éditeurs m'envoient. Je feuillette, je survole. Mais je les lis très rarement.

Un ou deux noms à citer en exemple ?
J'adore ce que Jeff Smith a fait sur *Bone*. Et bien sûr le *Hellboy* de Mike Mignola. Il y a aussi James Kochalka [*American Elf*, NDLR]...

Vous lisez des comics comme *Fatale*, par Ed Brubaker et Sean Phillips ?
Oui ! Absolument !

Et la bande dessinée européenne ?
Moebius a une grande influence sur mon travail. Hugo Pratt est un dieu. Je vénère son travail. J'ai beaucoup de travaux de Moebius, des tirages. J'adore les dessinateurs français et européens.

Les super-héros sont très populaires en France, qui n'est pourtant pas leur berceau. Qu'en pensez-vous ?
Vous savez, je crois qu'il serait temps que les studios se réveillent et arrêtent de tenter de réinventer la roue et se décident à faire quelque chose de nouveau. Je vois des histoires des années 1960, des héros comme Captain America ou Iron Man qui deviennent des films à succès d'excellente qualité, et j'en suis ravi, c'est très profitable. Mais c'est un peu tard.

Où vous amusez-vous le plus, dans la bande dessinée ou dans le cinéma ?
C'est différent. Dessiner un comic-book, ça répond à mon besoin profond de travailler dans la solitude, d'être le seul auteur de ce que je fais. Mais c'est un boulot solitaire. Alors que sur un film, il y a des dizaines de gens. C'est une autre sorte de frisson.

Est-ce que vous diriez que le cinéma vous maintient éloigné des comics ?
Oui ! Parce qu'avec la meilleure volonté il n'y a qu'un certain nombre d'heures dans une journée. Je ne planifie rien de ce côté-là. Je prends les choses comme elles viennent. Je ne peux pas dire si dans l'avenir je vais plus pencher du côté du cinéma ou du côté des comics. J'ai clairement des idées pour les deux. Après, c'est une question de savoir quoi faire avancer en premier.

"Vous voulez savoir si je suis encore bankable ?"

La plupart de vos histoires traitent de l'Amérique. Vous imaginez créer un projet qui se passerait ailleurs dans le monde ?
Oui. Totalement ! À la base, d'ailleurs c'est ce qui m'a donné l'idée de la BD *Ronin*. Là, au dehors, il y a tout un monde à explorer. C'est certain. Mais après c'est, là encore, une question de trouver du temps dans une journée...

Que pensez vous des adaptations de bandes dessinées franco-belges au cinéma, comme si les producteurs se rendaient compte du vivier?
Je crois qu'il se passe ici ce qui se passe au Japon depuis des années, où les personnages et les histoires passent désormais naturellement des pages des bandes dessinées à l'animation et aux films avec des acteurs. Et désormais, il est envisageable, si les choses se passent bien, que l'industrie ne maltraite plus les créateurs, comme ce fut le cas pour des talents tels que Jack Kirby.

Vous avez établi un style visuel aussi bien dans la BD qu'au cinéma. Les idées de scénario, cela se protège. Mais si un studio de cinéma singeait votre graphisme ?
Vous savez, quand on passe par les comics on est forcément influencé par quelque chose. Ce que j'ai fait sur *Dark Knight Returns* était fortement influencé par ce que Dennis O'Neil et Neal Adams avaient fait avant moi sur Batman. Je ne jetterai pas la pierre à quelqu'un qui serait à son tour influencé par ce que j'ai pu faire.

Mais s'ils en venaient à essayer tourner un film *Daredevil* en copiant votre style ?
Ça a déjà été tenté ! (rires). Cela a été plus embarrassant pour eux que pour moi. Je vais vous dire... À une époque cela m'énervait. C'est vrai. Mais plus maintenant... J'ai pris du recul là-dessus !

Propos recueillis par Jean-Marc Lainé et Xavier Fournier (avec le concours de Frédéric Potet)

DES LIVRES POUR LES 75 ANS DE MARVEL

MARVEL FÊTE EN 2014 SES 75 ANS. POUR MARQUER LE COUP, LA MAISON TASCHEN, COMME ELLE L'AVAIT FAIT IL Y A QUELQUES ANNÉES POUR DC, SORT UN ÉNORME LIVRE, 720 PAGES AU COMPTEUR, DANS UN FORMAT GÉANT. CETTE FOIS, C'EST ROY THOMAS QUI S'Y COLLE POUR RACONTER LA MAISON DES IDÉES. ENCORE UN MONOLITHE POUR LES COLLECTIONNEURS.

Tout est dit dans le titre. *75 Years of Marvel, from the Golden Age to the Silver Screen* raconte comment une petite société a décidé, en 1939, de se jeter dans l'aventure des comics et comment elle est devenue un empire multimédia dont l'économie a, entre-temps, fait la bascule grâce au cinéma. Le livre commence même avant l'arrivée de Marvel dans les comics, quand Martin Goodman en était encore à éditer des anthologies pulps. Marvel, qu'on aime ou qu'on déteste, c'est une référence. Un éditeur qui, à diverses époques de l'Histoire, a bousculé les règles. Bien sûr, Roy Thomas n'était pas là quand tout a commencé. Mais la culture de cet ancien éditeur en-chef de Marvel (il avait succédé à Stan Lee) pour les "choses qui remontent à loin" n'est plus à prouver. Longtemps, il a été le garant du Golden Age chez Marvel. C'est lui qui a créé les Invaders et qui, de nos jours, continue de signer de nombreuses préfaces des réimpressions des Marvel Comics des années 1940. Il n'en est d'ailleurs pas à son

coup d'essai puisqu'en 2012, il avait co-signé, avec Peter Sanderson, *Les Trésors de Marvel* (paru en France chez Hors Collection). Alors qu'il existe déjà une littérature sur l'histoire de Marvel, certains se demanderont pourquoi il faut rajouter un livre de plus à la liste. D'abord, comme on avait pu le voir avec l'ouvrage consacré à DC, ce genre d'ouvrage n'est pas à la portée de toutes les bourses (150 € dans la version première). Mais il offre l'avantage de pouvoir plonger dans le détail, avec une pagination massive. C'est-à-dire qu'on y compte 300 biographies de personnes qui, à des degrés divers, ont marqué l'histoire de la firme, qu'il y a du coup de la place non seulement pour les noms les plus souvent cités mais aussi pour des collaborateurs plus discrets et pourtant essentiels. Outre les témoignages et les pièces historiques qu'on est en droit d'attendre d'un tel ouvrage, le propos s'enrichit aussi du carnet d'adresses de Thomas pour aller demander aux uns et aux autres quel

12¢
THE INCREDIBLE
HULK
5 JAN.
MORE POWERFUL! MORE DANGEROUS! MORE UNCONTROLLABLE THAN EVER BEFORE!! HERE COMES THE HULK!
SLAY THE MONSTER! IN THE NAME OF TYRANNUS, THE MIGHTY!
TWO GREAT HULK THRILLERS FEATURING: "BEAUTY AND THE BEAST!"

AMAZING, APRIL '62
V-789
SPIDER-MAN!
LIKE COSTUME HEROES? CONFIDENTIALLY, WE IN THE COMIC MAG BUSINESS REFER TO THEM AS "LONG UNDERWEAR CHARACTERS"! AND, AS YOU KNOW, THEY'RE A DIME A DOZEN! BUT, WE THINK YOU MAY FIND OUR SPIDEY-MAN JUST A BIT... DIFFERENT!
SAY, GANG, WE NEED ONE MORE GUY FOR THE GAME... HOW ABOUT PETER PARKER? EVEN THERE?
ARE YOU KIDDING? THAT BOOK-WORM WOULDN'T KNOW CHA-CHA FROM A WALTZ!
PETER PARKER? HE'S MIDTOWN HIGH'S ONLY STRAIGHT-A, MATH-&-SCIENCE WHIZ-KID!

CI-DESSUS : au charme des couvertures d'époque ou des reproductions de planches originales s'ajoute un torrent d'anecdotes inédites et de biographies très complètes

regard ils portent, quels souvenirs ils ont. C'est l'occasion de voir Walt Simonson commenter le travail et l'influence de Steve Ditko, par exemple. Cela reste un livre autorisé (et donc validé par Marvel) et on ne peut pas s'attendre à y voir débouler des dossiers brûlants (pour ceux qui cherchent un ton plus libre, *Marvel Comics: The Untold Story* de Sean Howe est une lecture plus appropriée). Cela ne veut pas dire pour autant que Roy Thomas sert la soupe, présente Marvel comme le paradis sur Terre ou comme une fin en soi. Quand on fait allusion au départ de Miller de *Daredevil* puis de *Batman* pour aller faire de l'indé, on n'hésite pas à dire que c'est pour faire des choses plus personnelles. On évoque aussi le désaccord sur les royalties qui a poussé Joe Simon et Jack Kirby, les créateurs de Captain America, à quitter la société. Ce n'est pas une pique hallucinante, c'est vrai, mais elle a l'avantage de montrer que l'ouvrage ne se contente pas de dire "en dehors de Marvel point de salut". D'ailleurs en son temps, le livre consacré à DC Comics nous avait étonné par une certaine liberté de ton pour parler des auteurs initiaux. Pour ce qui est de la maquette, elle est superbe. Dès les premières pages, Namor, Human Torch, Ka-Zar, Red Raven ou le Fiery Mask s'activent... L'iconographie vient de comics d'époque (pas ou peu de pages retouchées). Certaines images proviennent de la collection personnelle de l'auteur. On y voit la dédicace de Bill Everett et de Carl Burgos.

L'ambiance qui s'en dégage n'est pas sans évoquer ce qu'on pouvait ressentir en visitant la récente exposition Marvel au musée Art Ludique (il est vrai, plus axée sur les seuls comics de super-héros et les films). *75 Years of Marvel, from the Golden Age to the Silver Screen* a l'avantage de s'intéresser à la richesse et à la variété de la maison d'édition dans son ensemble. C'est-à-dire qu'on ne s'arrête pas aux gens en slip. On fait aussi un arrêt vers les séries d'humour ou de "funny animals" tels que *Comedy Comics*. On parle horreur et western, des anthologies de crime. Les crayonnés, les photos du staff... c'est un condensé historique très bien illustré, raconté de manière vivante et colorée.

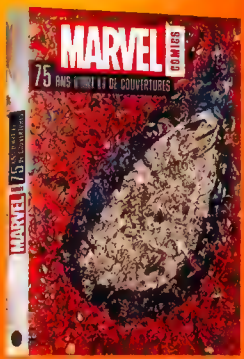
À noter que, comme pour DC, l'ouvrage est principalement en anglais, avec un livret inclus. Bien sûr, par la forme, cela ne s'adresse pas forcément au néophyte, plutôt aux connaisseurs avec un certain pouvoir d'achat. Mais sur la base de ce qui est arrivé avec DC, l'existence de ce livre laisse présager d'une seconde formule qui pourrait être moins coûteuse. Même s'il n'est pas à la portée de tout le monde, il est important qu'un tel ouvrage existe. Robuste, beau, il démontre une fois encore que l'histoire des comics (et de Marvel en particulier) est une chose qui a du poids (au propre comme au figuré, quand on voit la taille du volume). Clairement, c'est le genre de livre qu'on n'imaginait pas voir il y a quelques années, quand lire des comics était presque un passe-temps "honteux". Là, fini la honte, bonjour le rêve !

Xavier Fournier

MARVEL TIRE LA COUVERTURE

C'est vrai qu'on ne juge pas un livre à sa couverture mais ce sont autant d'images qui restent. Dans un autre registre et une autre gamme de prix, l'éditeur français Huginn & Muninn s'invite lui aussi à l'anniversaire de Marvel, par l'intermédiaire de deux ouvrages. *Marvel : 40 couvertures légendaires*, comme son nom l'indique, regroupe 40 visuels qui ont fait l'histoire de la firme, qui deviennent autant de posters rigides qu'on peut détacher pour décorer la maison. À 19,90 €, le budget est plus léger et l'objet (de grande taille) vise plus le geek intéressé par l'esthétique.

D'ici la fin d'année, le même éditeur publiera un ouvrage plus conséquent, *Marvel 75 Ans d'Art et de Couvertures*. Là, attention à la confusion, car si le livre met le paquet sur l'aspect visuel (dans son édition française, la bonne idée fut d'adopter la couverture d'*Amazing Spider-Man* par Mr. Garcin), ce n'est pas la version enrichie du 40 couvertures légendaires.

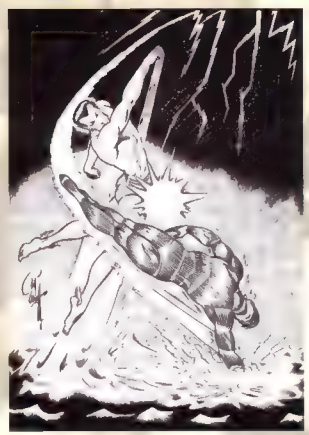


Là, on fait une petite place à l'histoire de Marvel Comics Group, avec de nombreuses notes qui resituent le contexte. À 49,95 €, cela paraît être un bon compromis.

MARVEL : LA MAISON QUE BILL A CONSTRUITE

NE VOUS Y TROMPEZ PAS : NOUS AIMONS STEVE DITKO, JACK KIRBY, STAN LEE ET PLEIN D'AUTRES CRÉATEURS ET CE, DE MANIÈRE INCONDITIONNELLE. MAIS CELUI QUI A DÉLIMITÉ LES CONTOURS DE L'UNIVERS MARVEL, DÈS 1939, C'EST LE SCÉNARISTE/DESSINATEUR BILL EVERETT, AVEC L'INVENTION D'UN CERTAIN NAMOR.

Il n'y a pas que Batman qui fête cette année ses 75 ans. Bien avant Spider-Man et les Fantastic Four et même avant Captain America, il y avait... Namor le Sub-Mariner (ou le "Prince des Mers" si vous préférez), le tout premier super-héros de la Marvel. C'est même un peu plus compliqué que cela puisque Namor prédate Marvel de quelques mois. Bill Everett (1917–1973) est alors déjà un dessinateur expérimenté, qui est passé par l'illustration de presse avant de produire pour les comics dès 1938. Il travaille en free-lance pour différents studios mais on retrouve principalement ses dessins chez Centaur Publishing, un éditeur oublié aujourd'hui. Après quelques BD de science fiction assez inspirées de Flash Gordon, il y lance, dans l'été 1939, son premier super-héros, *Amazing Man* (un personnage qui peut se transformer en vapeur). Mais le gros projet du moment est tout autre. Lloyd Jacquet, le directeur artistique de Centaur, table qu'il est possible de faire un coup : trouver un nouveau public en préparant des comics vendus clés en main aux salles de cinéma (qui pourraient ainsi les vendre ou les distribuer aux enfants pendant les entractes). En quelques semaines, *Motion Picture Funnies Weekly* voit le jour. Pour la nouvelle publication, Everett produit une histoire de huit pages dans laquelle on fait la connaissance de Namor, prince du royaume de Sub-Mariners, une race aquatique en guerre contre "le monde de la surface". Mais



la publication fait un flop, le réseau des salles de cinéma ne suit pas. *Motion Picture Funnies Weekly* se couche après son premier numéro. Survient alors Martin Goodman, déjà éditeur de livres et de magazines, qui voit les chiffres de ventes des comics exploser et veut lui aussi se positionner sur ce marché, bien que n'ayant pas réellement de studio d'auteurs en interne. La solution est toute trouvée : externaliser et remplir, très vite, le sommaire de *Marvel Comics #1* avec ce que les free-lances veulent bien lui vendre. Bill Everett recase alors son Namor, dans une version étendue (12 pages). Le scénariste/dessinateur Carl Burgos, lui, propose un être artificiel enflammé, Human Torch, et le reste fait partie de l'histoire. Bill Everett est donc le premier à avoir lancé un personnage de l'univers Marvel puisqu'en un certain sens il avait commencé avant même que le départ soit donné. Mais l'auteur n'est pas l'architecte de Marvel pour cette simple question chronologique...

LE CODE GÉNÉTIQUE DE MARVEL

De nos jours, c'est peu de dire que Namor n'est plus aussi populaire qu'il l'était dans les années 1940. Alors qu'il est aujourd'hui cantonné aux pages de *New Avengers* et incapable de tenir une série mensuelle sur son seul nom (les dernières tentatives ont toutes tourné à l'échec), il est facile de se convaincre que ce n'est jamais qu'un homme-poisson doté d'un sale caractère. Sa portée historique échappe au plus grand nombre. Songez, par exemple, que Namor volait... alors que Superman ne savait pas le faire ! Oui, le surhomme de Krypton est bien apparu en 1938 mais il a passé des années à faire de grands bonds à travers la ville, sans que cela passe pour une forme de lévitation. Dès 1939, Everett donne à son Namor des petites ailes au niveau des talons (une allusion au dieu Mercure). Plus encore, c'est l'ADN d'un Marvel à venir qu'il va définir. Namor, c'est avant tout un antihéros, un prince vengeur qui sort de son royaume décidé à en finir avec la race humaine et qui part à l'attaque de New York. Bien que le personnage mette rapidement de l'eau dans son vin et - d'une certaine manière seulement – se calme, ces débuts hostiles lui vaudront d'être pourchassé par les autorités. Namor, sur ce plan, c'est l'ancêtre d'un Hulk poursuivit par l'armée ou d'un Spider-Man chassé par la police. Il n'y a pas que là où la série d'Everett trace des pistes. Dans *Marvel Mystery Comics #3* (janvier 1940), l'auteur ajoute un personnage secondaire en la personne de Betty Dean, une femme-policier chargée d'arrêter Namor... alors qu'une tension romantique manifeste s'installe entre eux deux (d'ailleurs Betty amadouera Namor, le rendant plus amical envers les humains). Bien sûr, Betty Dean date d'après Lois Lane. Mais elle définit un autre profil féminin, plus impliqué dans l'action. À l'époque où le travail de la femme ne coule pas de source, Everett fait quand même de Betty une femme-policier, la représentante des autorités dans la série. Quelques mois plus tard, au moment de lancer Captain America chez le même éditeur, Joe Simon et Jack Kirby ne se creuseront pas trop la tête avant d'inventer Betty Ross (qu'on pourrait qualifier de prototype de Peggy Carter), le contact du héros étoilé avec le Gouvernement. C'est essentiellement le même

À GAUCHE : Bill Everett a été le dessinateur des premiers Daredevil (et l'encreur de cette couverture de Jack Kirby)

EN DESSOUS : Namor luttait contre les nazis bien avant tous les autres héros Marvel, Captain America compris

EN BAS : Le Conqueror, le héros patriotique de Bill Everett

CZECHOSLOVAKIA OCCUPIED NOV. 20, 1938
POLAND FALLS! SEPT. 27, 1939
FRANCE SUES HITLER FOR PEACE! JUNE 16, 1940
NORWAY AND DENMARK INVADED!! APRIL 9, 1940
GERMAN TROOPS MARCH INTO HOLLAND AND BELGIUM! MAY 10, 1940
HITLER INVADES YUGO SLAVIA, GREECE! APRIL 6, 1941

personnage que Betty Dean. Jusqu'au prénom qu'on ne s'est pas donné la peine de changer. Il y a un autre domaine généralement attribué à Captain America qu'Everett a pourtant amené chez Marvel : l'implication dans la Seconde Guerre mondiale. L'auteur s'y intéresse au point d'envoyer ses personnages sur le front. On est seulement en décembre 1939 quand, chez Centaur, l'*Amazing Man* d'Everett apprend dans la presse l'invasion de la Pologne et décide de se rendre en Europe pour casser du nazi. L'auteur transpose alors ses préoccupations dans Namor. Dans *Marvel Mystery Comics #4* (février 1940), dans "The Sub-Mariner Goes To War", Betty Dean, horrifiée par les ravages des U-Boats, arrive à convaincre Namor de déclarer la guerre aux Allemands (le tout immortalisé sous une couverture d'Alex Schomburg où le héros part à l'assaut d'un sous-marin nazi). Cerise sur le gâteau : après l'apparition de Captain America en 1941, Everett produira chez un autre éditeur (Hillman), son propre super-héros patriotique, le Conqueror, qui lui aussi se préoccuper de sauver l'Europe. Mais là vous direz que le Conqueror passant après Captain America, il ne peut se targuer d'être un précurseur. Et vous aurez presque raison. Car ce n'est pas via le patriotisme que le Conqueror est notable mais bien en raison de ses origines. Le personnage gagne en effet ses pouvoirs... après avoir été bombardé par des rayons cosmiques. Nous sommes en 1941 et Bill Everett vient de donner à son héros... la même source de pouvoirs que les Quatre Fantastiques 20 ans plus tard !

"Bill Everett vient de donner à son héros... la même source de pouvoirs que les Quatre Fantastiques !"

GOOD JOB, BILL

Avec l'entrée des USA dans la Seconde Guerre mondiale, Captain America enregistrera un pic de popularité. Il deviendra la star de Marvel. Pour autant Namor conserve le record de longévité dans le Marvel du Golden Age. Dans les années 1950, ayant bon espoir que le héros soit adapté au cinéma, Martin Goodman conserva ce personnage plus qu'un autre. Il fut le dernier super-héros de l'ancien Marvel Comics, s'effaçant seulement en octobre 1955. Mais inversement, il fut aussi le premier à revenir. C'est Namor, plus qu'un autre, que Stan Lee et Jack Kirby ramenèrent dans *Fantastic Four #4*. Et c'est seulement devant le succès de ce retour que Lee actionna, plus tard, la résurrection de Captain America. Même si on peut comprendre que Marvel préfère, ces temps-ci, fêter son 75e anniversaire que celui d'un personnage passé de mode (encore qu'une petite minisérie n'aurait pas été un mal), Namor est donc un maillon essentiel de l'histoire de l'éditeur. Bill Everett aussi, à l'évidence. D'autant qu'il fut par la suite le co-créateur de Daredevil. Mais la carrière de l'auteur sera empoisonnée par un alcoolisme chronique, Everett étant de moins en moins capable d'assumer une série régulière. N'empêche. Il était là pour montrer la route, pour aiguiller vers un modèle de héros "à problèmes", moins boy-scouts que ceux qu'on trouvait chez la concurrence. Bill Everett était là pour poser la première pierre.

X.F.

LE JOUR OÙ MARVEL A FAILLI MANGER DC COMICS

MARVEL FUSIONNANT AVEC DC. POUR DE NOMBREUX FANBOYS, C'EST UN RÊVE DE LONGUE DATE. AU LIEU D'ERSATZ DE PART ET D'AUTRE, SUPERMAN POURRAIT ENTRER CHEZ LES AVENGERS, THOR DANS LA JUSTICE LEAGUE. POUR D'AUTRES, C'EST UN CAUCHEMAR : L'IDÉE QUE LA MAJEURE PARTIE DU MARCHÉ DES COMICS PUISSE ÊTRE PLACÉE SOUS UNE SEULE AUTORITÉ. LA PLUPART DES GENS S'ENTENDENT CEPENDANT POUR PENSER QUE CELA RESTE UNE VUE DE L'ESPRIT. ET POURTANT...

DC Comics et Marvel n'ont pas toujours été les frères ennemis qu'on connaît aujourd'hui. D'abord parce que, dans les premières années, Marvel n'était, par sa masse financière, qu'un concurrent secondaire comparé à des sociétés telles que Fawcett Comics (Captain Marvel/Shazam), Dell Comics (qui publiait les BD de Disney), Quality ou d'autres encore. La société qui allait devenir Marvel représentait tellement peu une menace qu'au début des années 1960, c'est une filiale de DC qui distribuait ses comics. Martin Goodman, le propriétaire de Marvel, était en excellents termes avec les pontes de DC, au point de jouer au golf avec eux. Tout le monde donnait Marvel perdant, moribond. Si DC avait vu la chose venir, acheter Marvel juste après la sortie de *Fantastic Four #1* ou d'*Amazing Spider-Man #1* aurait été un coup fameux. Au lieu de ça, Goodman recapitalisa sa société grâce au succès de ses nouvelles revues et, au bout de quelque temps... se dépêcha de changer de distributeur, pour regagner son indépendance. Pourtant n'allez pas croire que le contact était rompu entre les deux entités. Dans la deuxième moitié des années 1960, les deux concurrents s'entendirent cordialement pour co-déposer le terme "super-heroes" en Amérique. Depuis, techniquement, il n'y a que DC et Marvel qui sont en droit d'utiliser ce mot dans leurs titres de revues. Ou comment se mettre d'accord aux dépens du reste de toute la profession. Cette entente cordiale eut un débouché plus direct en 1975, quand les deux sociétés réalisèrent qu'elles étaient en train de plancher sur deux projets bien trop similaires Marvel comptait déjà adapter en BD le roman du *Magicien d'Oz*. DC Comics, devenue filiale de Warner, voulait créer un comic-book dérivé du film de 1939 (où Judy Garland tient le rôle principal). Plutôt que s'autodétruire, les deux éditeurs décidèrent d'unir leur force. Un seul volume fut publié, sous le titre *Marvel and DC Presents MGM's Marvelous Wizard of Oz*. Le premier crossover entre Marvel et DC venait de naître, rendant possible en 1976 une publication encore plus marquante : la première rencontre entre Superman et Spider-Man. Le succès fut tel que, pendant quelque temps, les deux structures décidèrent de publier ce genre de rendez-vous sur une base presque annuelle.

FUSION/ ACQUISITION

Dans les années 1970, le rapport de force s'inverse. Si DC Comics a des icônes telles que Superman ou Batman, Marvel prend graduellement le dessus au niveau des ventes. L'autre tente alors de casser le marché en passant à des comics à 1 $ d'une centaine de pages. L'opération s'avère coûteuse et tourne rapidement court. C'est ce qu'on appelle l'implosion DC : à partir de 1978, en l'espace de quelques mois, la maison d'édition saborde une trentaine de titres. La catastrophe en est au point que DC pense très sérieusement à arrêter *Batman* ou *Detective Comics*, jugés pas assez rentables. C'est en 1979 que naît pour la première fois l'idée incroyable : arrêter DC Comics et louer les personnages à Marvel (tout comme *Star Wars*

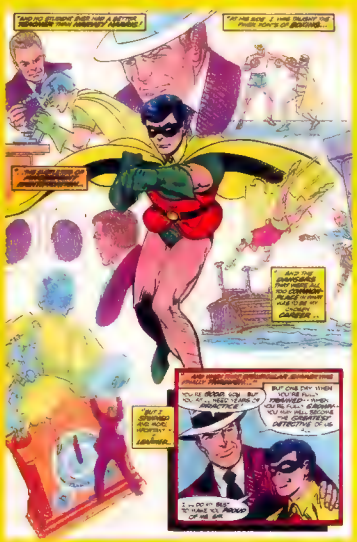
ou *La Planète des Singes* l'étaient déjà), Warner se gardant les droits ciné des super-héros. Les discussions avancent. Marvel planifie alors une sorte d'inversion, prenant en compte qu'une partie des artistes emblématiques de DC se retrouveraient alors sur le marché. L'idée est de confier les principaux héros récupérés à des historiques de Marvel. Fort du succès du crossover *Superman/Spider-Man*, on songe à John Buscema pour reprendre Superman. John Romita Senior est pressenti pour Batman. Mais, inversement, de vieux routards de DC seraient repris sur des séries Marvel. On parle de Jim Aparo sur Spider-Man et de Curt Swan sur les Fantastiques. Les choses avancent au point que, lorsque le jeune John Byrne commence à travailler sur *The Untold Legend of the Batman* (une minisérie mettant de l'ordre dans les différentes versions de l'origine), Jim Shooter lui conseille d'attendre, tablant que quelques mois plus tard, Marvel le payera plus cher pour publier ce même projet. À l'évidence, cette première vague de discussions ne mènera nulle part et on connaît mal les termes éventuels de l'accord. Courant 1983 il y a une rupture des communications entre DC et Marvel après qu'un nouveau crossover intersociétés (*JLA/Avengers*, par Gerry Conway et George Pérez) ait été refusé par le patron de l'éditorial de Marvel, Jim Shooter, qui n'aime pas l'intrigue.

À DEUX DOIGTS...

En février 1984, la fusion se précise cependant à nouveau. Jim Shooter, reçoit très formellement un coup de fil de DC Comics qui remet l'affaire sur le tapis. Warner est prêt à céder ses héros sous forme de licence. L'idée est de laisser faire Marvel sur le terrain des comics, tandis que Warner conserverait la mainmise sur les produits dérivés (films, séries télés, T-shirts...) tout en se positionnant pour en faire de même avec les héros Marvel (tout projet de film de Spider-Man ou des Fantastiques étant à l'état embryonnaire à l'époque). Comme il le raconte lui-même sur son blog *(http://bit.ly/1yvHAL7)*, Shooter se précipite voir le président de Marvel, Jim Galton...

"Ils ont peur que la fusion Marvel/DC créé un géant qui serait trop gros au regard des lois antitrust."

Qui lui, ne vient pas des comics et... ne voit pas l'intérêt. Galton commence par refuser et Shooter doit faire des pieds et des mains pour se faire entendre. Le juge de paix, c'est le service commercial de Marvel qui, après une rapide étude, réalise l'impact commercial qu'aurait une relance des titres DC chez Marvel. Shooter commence alors à cogiter sur un plan et croise vite un John Byrne, alors sur Fantastic Four, qui rêve de récupérer Superman et de le relancer au #1. Shooter prétend que Byrne aurait de lui-même produit une couverture pour *Superman #1*. Byrne dément. Peut-être s'agissait-il seulement d'un montage. Mais dans tous les cas la chose avance. D'après Byrne, l'éditeur planche sur deux gammes parallèles. D'un côté Marvel Red, de l'autre Marvel Blue. Shooter veut jouer la prudence, avec, au début, seulement sept titres *(Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern, Teen Titans, Justice League, Legion of Super-Heroes)*. Il garde des pointures comme Flash pour une seconde vague. Tout semble fonctionner cette fois... mais ce sont les propriétaires de Marvel qui se dégonflent. Ils ont peur que la fusion Marvel/DC créé un géant qui serait trop gros au regard des lois antitrust américaines. Mortifié, Shooter voit s'éloigner son rêve de fusion de Marvel et DC.



ET APRÈS ?

Si l'absorption des super-héros DC ne s'est jamais concrétisée, ces tractations ne sont pas restées sans effets. Privé de l'afflux de ces nouveaux titres, Shooter a remplacé Marvel Bleu par l'arrivée d'une autre gamme en 1986, le New Universe, dans lequel plusieurs séries avaient un air de famille avec des archétypes de DC. Les origines classiques de Starbrand ressemblent ainsi beaucoup à celle de Green Lantern. Et Psi-Force, avec des jeunes capables d'invoquer le héros Psi-Hawk, ont des airs des Forever People. Mais ces marques inconnues n'eurent pas l'effet escompté et le New Universe se révéla vite un échec commercial. DC Comics eut plus de chance dans ses choix. Le plan de reprise par Marvel tombé à l'eau, Dick Giordano annonça en 1984 le feu vert à *Crisis on Infinite Earths*, une série qui replacerait l'univers DC sur de nouvelles bases. La série, écrite par Marv Wolfman, n'impliquait pas un reboot (bien que l'univers ait été modifié, dans le dernier épisode tous les personnages conservent le souvenirs des événements qui ont précédé). Le vrai redémarrage est ultérieur, quand DC, faute de pouvoir aller chez Marvel, décida d'attirer les principales signatures du concurrent. En 1986 John Byrne arrive pour écrire et dessiner *Man of Steel #1* puis le *Superman #1* dont il rêvait depuis deux ans, que Frank Miller produit (avec Klaus Janson) *The Dark Knight Returns* puis que l'équipe créative de *Daredevil: Born Again* (Frank Miller et David Mazzucchelli) se retrouve sur *Batman Year One*. Le Superman de Byrne, celui qui va définir le héros jusque dans les années 2000, c'est celui que Marvel nous préparait. Tout comme on aurait probablement connu, sous une forme ou une autre, un Batman de Miller. Faute de se faire manger par Marvel, DC en aura copié la recette.

X.F.

EN HAUT : les Avengers et la JLA, ensemble, cela aurait pu être quelque chose de bien plus permanent, vers 1979 et 1984.

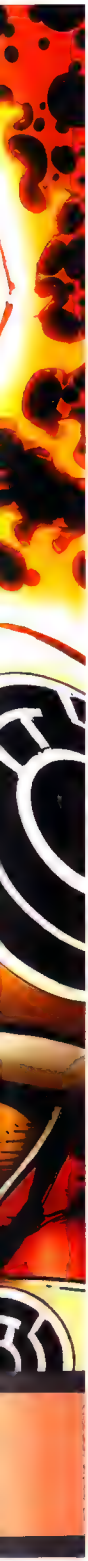
CI-DESSUS : Bruce Wayne en Robin, vu par Byrne, pour des origines de Batman que Jim Shooter aurait voulu récupérer.

EN BAS : Le New Universe, la retombée ratée.

CULLEN BUNN

BUNN ATTITUDE

CULLEN BUNN EST UN SCÉNARISTE QUI MONTE, QUI MONTE. APRÈS DES DÉBUTS CHEZ ONI PRESS AVEC *THE SIXTH GUN*, IL TRAVAILLE DÉSORMAIS POUR MARVEL ET DC, EN MÊME TEMPS QUE POUR SES CREATOR-OWNED. REMARQUÉ SUR *DEADPOOL KILLS THE MARVEL UNIVERSE*, *CAPTAIN AMERICA* OU *VENOM*, MAIS AUSSI SUR *FEARLESS DEFENDERS*, ON LE RETROUVE SUR MAGNETO, SINESTRO ET DÉSORMAIS LOBO ! UN SPÉCIALISTE DES BAD GUYS PLEIN D'HUMOUR.



Magneto, Sinestro, vous avez les meilleurs méchants ! Comment faites-vous pour que vos histoires ne se ressemblent pas trop ?

Je fais attention effectivement à ce qu'elles n'aient pas la même veine ! Les histoires de Magneto sont très réalistes, très ancrées dans le monde, c'est plus du "film noir", des trucs de détectives, alors que celles de Sinestro sont très cosmiques. Sinestro est bien plus puissant en ce moment que Magneto. Mais la plus grande différence, que j'ai abordée précédemment c'est que Magneto sait qu'il fait de mauvaises choses, mais il pense que c'est pour de bonnes raisons. Sinestro en revanche se prend pour un héros ! Il est persuadé que ce qu'il fait est bien ! Son narcissisme est bien pire que celui de Magneto.

Diriez-vous que vous trouvez Magneto fascinant ?

Oui ! Tout le monde a sa propre interprétation de Magneto ! Certains pensent qu'il est un héros, d'autres un vilain, d'autres encore un anti-héros, il ne laisse personne indifférent ! Ce qui m'intéresse, c'est qu'il a traversé des choses terribles et que désormais, il est prêt à tout pour éviter que ces choses arrivent aux mutants. Je pense qu'il sait qu'il n'est pas un héros, qu'il se voit comme le méchant, mais que quelqu'un doit faire ces choses et que c'est son devoir. J'aime le fait qu'il ait accepté ça, même si ça le transforme en monstre aux yeux de beaucoup...

Dans le même genre, diriez-vous que Lobo est un héros ou un vilain ?

Hum... De la façon dont je l'écris, je dirais que c'est un vilain qui est forcé de faire de bonnes choses. Donc il a le rôle du héros, mais ce n'est pas par choix. C'est un vilain au départ. DC avait déjà redessiné le personnage avant que j'arrive et c'est vrai qu'il est nettement moins moche qu'avant... (rires) Mais ce n'est pas juste ça, en fait, aujourd'hui c'est une incarnation totalement différente de la précédente. C'est super pour moi, car je peux repartir de zéro ou presque. J'aimais bien le Lobo biker de l'époque, mais je ne sais pas s'il parlerait au public d'aujourd'hui... Avec le nouveau Lobo, j'ai plus de chances et je peux me l'approprier.

Comment avez-vous débuté dans les comics ?

J'étais fan depuis longtemps, j'en lisais depuis mon plus jeune âge, je les collectionnais etc. Et je savais depuis longtemps que j'avais envie de raconter des histoires, même si je ne savais pas encore très bien sous quelle forme exactement. Mais ça m'a pris un moment avant de percer véritablement dans les comics. Je ne savais pas trop comment faire pour joindre les éditeurs, ni comment rendre mon travail visible. J'envoyais mes propositions à plusieurs compagnies, mais je ne recevais pas de réponses... Jusqu'à ce que je travaille dans une librairie spécialisée, avec Brian Hurtt, un artiste que j'aime beaucoup. Depuis le début, on s'était dit qu'on ferait quelque chose ensemble. Ça nous a pris quelques années, mais on a réussi ! *The Damned* a été publié par ONI Press et c'est là qu'on peut dire que ça a vraiment démarré. Je travaillais le jour et j'écrivais la nuit. Après, on a fait *The Tooth*, puis *The Sixth Gun* chez ONI (en VF chez Urban). Mon travail a commencé à intéresser d'autres éditeurs, comme Marvel et DC, et j'ai pu enfin devenir scénariste à plein-temps.

RE ⊙ RES PÈ

- 2010 : *The Sixth Gun* (Oni Press)
- 2012 : *Deadpool kills the Marvel Universe*
- 2011 : *Superman/Batman* (DC)
- 2013 : *Fearless Defenders* (Marvel)
- 2014 : *Magneto* (Marvel)
- 2014 : *Sinestro* (DC)

Diriez-vous qu'il y avait du *League of Extraordinary Gentlemen* dans *Sixth Gun* ?

J'aime beaucoup *La Ligue* et je la lisais, mais je ne dirais pas que ça m'a inspiré pour *Sixth Gun*. Je pense que la série doit bien plus à un auteur que j'aime énormément, Joe Lansdale, romancier et scénariste de comics également. Il a fait des tas de westerns bizarres, comme *Dead in the West* que j'ai lu et relu, avec des zombies etc. Des années avant de travailler dans les comics, la première histoire que j'ai vendue dans ma vie était même un hommage à cet auteur. En fait elle n'a jamais été publiée, car le magazine qui l'avait achetée a mis la clé sous la porte ! (rires) Mais c'est dire si j'avais ça en tête depuis longtemps ! En dehors de ça, je dirais que l'œuvre du romancier Michael Moorcock, *Les Chroniques de Corum* par exemple, a influencé *Sixth Gun* bien plus que *La Ligue*.

En ce moment, vous écrivez *Sinestro*, où on voit débarquer plein de personnages liés aux New Gods, étiez-vous un grand fan de Kirby et quelle importance cela a-t-il pour vous de travailler sur des personnages qu'il a créés ?

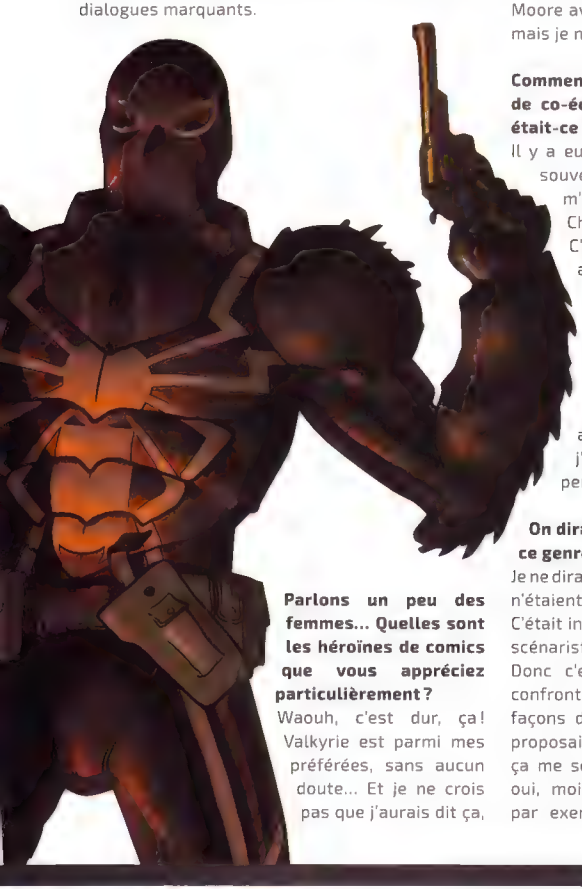
J'étais un grand fan de Kirby, et du coup c'est un peu intimidant de bosser sur ses personnages, en plus de pointures comme Sinestro ou Green Lantern. Plus encore les New Gods auxquels on pense dès qu'on prononce son nom. C'est un peu compliqué en fait de trouver à la fois un moyen de rester fidèle à ces personnages, à leur création, de les faire siens et de trouver une histoire avec eux qui parle au public d'aujourd'hui... La plupart des lecteurs n'ont jamais entendu parler de Kirby, mais lui avait une imagination extraordinaire !

Quand vous avez commencé votre carrière, quels étaient les personnages pour lesquels vous rêviez d'écrire ?

Souvent mes collègues se moquent de moi car les personnages pour lesquels je rêve d'écrire ne font pas vraiment partie de la liste des plus populaires... Devil Dinosaur par exemple de Jack Kirby, j'en rêvais ! Man-Thing, Dr Druid. Mais bon, j'aimerais bien aussi écrire les aventures

des X-Men ou des Micronautes ! Généralement, j'ai envie d'écrire ceux que j'aimais quand j'étais petit.

À quoi ressemblent vos journées ? Vous arrivez à faire en même temps des séries pour Marvel, DC, et des creator-owned !
Il y a des jours meilleurs que d'autres ! Mais d'une manière générale j'ai un emploi du temps très strict, j'écris de 8 h 30 le matin, à 17 h environ. Et si je sors ou que j'ai quelque chose d'important à faire, je rattrape le temps où je n'ai pas écrit. Et à côté de ça, j'écris aussi parfois le soir, quand ma famille dort. C'est beaucoup de travail, mais c'est vraiment un boulot plaisant. Le matin, d'ordinaire, j'écris les scénarios et les après-midi, je découpe tout ça, je détermine ce qui va se passer dans tel épisode etc. Et ce travail de l'après-midi me permet d'écrire encore plus vite le matin suivant. Je garde des dossiers sur mon ordinateur par exemple avec les événements que j'ai prévus dans chaque série et pour chaque personnage. Et j'ai aussi quelques indications comme ça sur mon mur, quelques scènes importantes, quelques dialogues marquants.



Parlons un peu des femmes... Quelles sont les héroïnes de comics que vous appréciez particulièrement ?
Waouh, c'est dur, ça ! Valkyrie est parmi mes préférées, sans aucun doute... Et je ne crois pas que j'aurais dit ça, il y a deux ou trois ans, mais depuis que j'ai écrit pour elle *Fearless Defenders*, je vois combien elle a du potentiel. Je l'aimais déjà du temps des Defenders, où je lisais ses aventures, mais je ne pensais pas avoir une vraie connexion avec elle. Maintenant oui ! Et j'ai essayé dans mon run de prendre un peu le contre-pied de ce qu'on lui fait faire d'ordinaire.

Pensez-vous avoir eu plus de lectrices sur cette série ?
J'en avais pas mal oui, et elles aimaient vraiment la série visiblement car elles m'écrivent que ça leur manque. J'avais déjà pas mal de lectrices aussi avec *Sixth Gun*, en partie car elles peuvent s'identifier à mon héroïne.

Quels sont les scénaristes qui vous ont donné envie de faire ce métier ?
Bill Mantlo, le créateur des Micronautes. C'était un vrai créateur de mondes. Il a créé un univers entier à partir de petits jouets ! Chris Claremont et ses X-Men aussi ont été importants pour moi. Jim Starlin et son Dreadstar m'ont inspiré aussi. Alan Moore avec Swamp Thing. Il y en a plein d'autres mais je ne vais pas tous les citer.

Comment se sont passées vos expériences de co-écriture, et particulièrement, comment était-ce de travailler avec Ed Brubaker ?
Il y a eu une période où Marvel me demandait souvent de co-écrire avec quelqu'un, ça m'arrive moins maintenant. J'ai écrit avec Chris Yost, Rick Remender et Ed Brubaker. C'était différent à chaque fois. Certains aiment qu'on écrive l'histoire ensemble, d'autres qu'on sépare le travail. Avec Ed, sur *Captain America*, on m'a remis une liste exhaustive de ce qu'il voulait voir apparaître dans les 4 derniers épisodes. Certains éléments de la liste en question me semblaient bizarres, ou alors choisis au hasard, mais bon... Bref, j'ai tenté de construire une histoire qui permette d'inclure tout cela.

On dirait que ça ne va pas vous manquer trop, ce genre d'expériences...
Je ne dirais pas que ça me manque, en effet, mais ce n'étaient pas de mauvaises expériences non plus ! C'était intéressant quand même, car sincèrement scénariste de comics est un métier très solitaire. Donc c'est chouette d'avoir l'occasion de se confronter avec d'autres habitudes, d'autres façons de voir les choses etc. Donc, si on me proposait un projet comme ça de nouveau et que ça me semble intéressant, je dirais sans doute oui, moins souvent qu'avant, c'est tout. Mais par exemple, l'idée d'aider quelqu'un qui est

Magneto (en haut), le symbiote de Venom (à gauche), Sinestro, Lobo... À côté de cela, les héros de *The Sixth Gun* (ci-dessus) et de *Fearless Defenders* (en bas) sont des enfants de chœur !

Si l'anti-héros est un poncif des comics, Cullen Bunn montre des méchants qui n'ont pas peur de l'assumer. Ni d'étriper leur prochain dès que l'occasion se présente.

coincé à un moment dans sa série, ça me semble chouette. Sur *Venom* par exemple, bosser avec Rick Remender c'était une expérience géniale, je savais que j'allais reprendre la série, c'était bien de travailler ensemble de manière proche sur son arc final, pour voir où il voulait aller et comment il ressentait le personnage, avant de me lancer. Pour *Fearless*, c'était Matt Fraction et Chris Yost et moi pour les idées générales, puis j'ai écrit le script et ils lançaient des idées tous les deux, donc c'était chouette aussi.

Revenons justement à Venom, quels plans aviez-vous pour la nouvelle sidekick que vous lui avez créée, Mania ?
J'avais de grands projets pour elle ! Ce que j'espérais, c'est qu'elle aurait un grand rôle dans la série... Qu'on pourrait expérimenter entre eux une relation de type père/fille inédite, d'autant que Flash a déjà eu une relation très négative avec son père et que ça l'a marqué. Donc je voulais le voir dans ce rôle. Mais bon, on n'a pas pu faire ça... Au même moment, j'écrivais *Fearless Defenders* et je pensais que Mania pourrait aussi apparaître dans cette série, mais le public n'a pas suivi... À la fin de *Venom*, Flash lui promet qu'il ne la laissera jamais tomber, qu'il l'accompagnera etc. et dans *Guardians of the Galaxy*, il la laisse seule sur Terre... C'est intéressant il me semble, c'est presque comme une trahison et je pense que ça a des répercussions intéressantes sur elle en tant que personnage, donc j'aimerais bien avoir l'occasion d'explorer ça. On verra...

Quels souvenirs gardez-vous de votre passage sur *Cable and X-Force* ?
Je me souviens surtout que la deadline était intenable ! J'étais à Disneyland avec ma famille et j'écrivais mes épisodes le soir en rentrant à l'hôtel ! Mais c'était sympa ! Et j'aimais bien travailler avec Dennis Hopeless, on est amis, je l'ai juste aidé sur deux épisodes au milieu de son run, il avait une belle histoire au long cours, c'était intéressant. Et on a des approches tellement différentes au départ que c'était enrichissant.

Avez-vous en tête un exemple précis d'une chose que vous auriez voulu faire et que vous n'avez pas pu, pour cause de veto éditorial ?
Il y en a eu plein ! Parfois ce sont des détails, parfois non. Dans *Fearless Defenders*, il y avait des personnages que je voulais utiliser, Spider-Girl par exemple, mais comme ils avaient des plans pour elle pour l'année suivante, je n'ai pas eu l'autorisation. Il n'y a pas longtemps, j'avais écrit un plan pour Magneto que je ne vais pas pouvoir mettre en œuvre, car il y a des trucs qui auraient des conséquences dans d'autres séries, donc j'ai changé la direction de cet épisode et voilà, c'est la règle du jeu !

Quand vous écriviez *Deadpool*, qu'est ce qui vous plaisait le plus ?
Au début je ne l'aimais pas trop comme personnage et je ne me voyais pas trop bien écrire ses aventures, pour être tout à fait honnête... Et puis ils m'ont proposé la mini-série *Deadpool kills the Marvel Universe* et ce qui m'intéressait dans ce projet c'était de raconter une histoire avec des flash-back, au travers de son point de vue. Et plus j'écrivais pour lui et plus j'appréciais la liberté qu'il avait. Car il n'est pas vraiment restreint par la continuité, ni dans le temps ni dans l'espace, donc vous pouvez vraiment écrire n'importe quelle sorte d'histoire avec Deadpool et c'est appréciable !

Diriez-vous que les plans à 5 ans de la continuité Marvel ou DC ont changé la façon dont vous devez écrire et planifier les histoires ?
Oui, il faut bien l'avouer... Deux ou trois fois par an, il y a de gros crossovers qui ont des répercussions sur toutes les séries et tous les personnages et parfois il vous faut changer de direction radicalement sur ce que vous écrivez. Mais ce n'est pas très grave, je le fais aisément, d'autant plus que je me souviens combien j'aimais ces grands crossovers, en tant que fan ! Ce sont des univers partagés, que ce soit Marvel ou DC, c'est donc logique que les personnages partagent des histoires ! En revanche, ce que je n'aime pas trop, c'est le fait que les fans soient devenus tellement à cheval sur la continuité... Par exemple sur *Deadpool kills the Marvel Universe* dont on vient de parler, j'ai reçu un certain nombre de messages me disant, ça se passe dans un univers alternatif, donc ce n'est pas important... Je trouve ça bizarre de classer les histoires ainsi. Les comics sont un loisir ! On les lit pour se distraire ! Et ce n'est pas parce que ça se passe dans un univers alternatif que ce n'est pas une bonne histoire !

Sur quels creator-owned travaillez-vous en ce moment ?
On termine bientôt *The Sixth Gun*, Brian et moi, la série sera terminée au #50 exactement. Puis, on retravaillera ensemble sur un autre projet. À côté de ça j'écris pour ONI Press *Brides of Helheim*, qui est la suite de *Helheim* qui paraîtra début octobre, c'est une sorte d'histoire de Frankenstein viking. Et je me suis lancé dans mon premier comic-book tous publics qui s'intitule *Terrible Lizard*, et dont le #1 paraîtra en novembre. C'est l'histoire d'une jeune fille qui a pour meilleur ami un tyrannosaurus Rex. Je fais aussi *The Empty Man* pour Boom, c'est une histoire d'horreur.

Vous avez encore le temps d'écrire de la prose ?
Pas vraiment, non. En ce moment les comics sont ma priorité et mon emploi du temps est déjà bien chargé !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

ORIGINAL SIN
CHRONIQUES D'UN VOYEUR

ORIGINAL SIN, LE CROSSOVER DE L'ANNÉE POUR MARVEL, PREND POUR BASE DE DÉPART L'ASSASSINAT DU GARDIEN, MYSTÉRIEUSE ENTITÉ DONT LE PROPRE ÉTAIT... DE NE RIEN FAIRE. D'OÙ UNE LÉGITIME QUESTION : À QUOI SERT CE GARDIEN ET QUEL IMPACT PEUT AVOIR SON ABSENCE SUR L'UNIVERS MARVEL ?

En 1963, dans *Fantastic Four #13*, les Quatre Fantastiques font la connaissance d'un être sans équivalent dans l'univers Marvel (et dans les comics en général). Le concept de base d'Uatu le Gardien (colossal extraterrestre installé sur la Lune) c'est... d'observer, autrement dit de ne pas intervenir (en tout cas, en théorie). Une vraie négation de l'alchimie habituelle des récits de super-héros où tous les problèmes de la société peuvent, en général, se résoudre à coups de poing. En fait les Fantastiques découvrent coup sur coup qu'une petite région de la Lune possède sa propre atmosphère, qu'on y trouve les ruines d'une civilisation disparue (bien plus tard liée à l'empire Kree) et que, non loin de là, y réside Uatu, un géant chauve à la tête hypertrophiée, le faisant un peu ressembler à un bébé. Uatu leur confesse alors faire partie de la race des Gardiens, un peuple très ancien qui parcourt l'univers dans le but de tout voir et de tout enregistrer. Leur planète mère n'est plus qu'un gigantesque ordinateur, une véritable boîte noire de l'univers qui recueille les données récoltées. Uatu explique en prime que les Gardiens n'ont jamais révélé leur existence à qui que ce soit. Et qu'il n'a que faire de l'humanité, qui semble manifestement à deux doigts de causer sa propre destruction. Mais comme les Fantastiques sont venus poursuivre un adversaire, le Fantôme Rouge, sur son domaine, il se sent obligé d'intervenir. La contradiction est apparente. Ce géant surpuissant qui ne devait pas bouger finit par le faire... et termine l'histoire en expliquant que, maintenant que les humains sont en mesure de voyager vers la Lune, il doit se retirer encore plus loin, dans un autre coin de la galaxie. Car les Gardiens s'interdisent d'être en contact avec ceux qu'ils observent. Uatu est donc d'abord pensé comme un personnage étrange, un "one-shot" impropre à être utilisé de manière répétée. À la fin de l'épisode, on s'en débarrasse aussi vite qu'on l'a inventé.

LE REJETON DE KIRBY

Que Jack Kirby ait été une force motrice majeure des *Quatre Fantastiques*, c'est une évidence. Qu'il ait tout fait du sol au plafond, comme c'est parfois évoqué, c'est une autre paire de manches. Il y a des endroits où la patte de Stan Lee fut plus lourde que d'autres. À l'inverse, il y a des recoins qui ne laissent pas la place au doute. La création du Surfeur d'Argent en est un exemple (même Lee le reconnaît de bon cœur depuis les années 1970). Mais l'apparition d'Uatu le Gardien, en est un autre. Ce géant aux faux airs bouddhistes porte d'autant plus la marque de Kirby qu'il est totalement raccord avec un récit antérieur du même dessinateur. Pour Harvey Comics, Kirby avait produit les aventures d'un groupe d'astronautes, les 3 Rocketeers qui, dans *The Great Moon Mystery* (*), découvrent un artefact sur la Lune. Quand ils tentent de pénétrer dans ce grand rocher, ils sont projetés à travers l'espace-temps dans d'autres mondes. Grand consommateur de littérature de science-fiction, Kirby s'était sans doute inspiré de *The Sentinel*, une nouvelle d'Arthur C. Clarke publiée au début des années 1950 (et dont la trame fut plus tard réutilisée dans le film *2001 : l'Odyssée de l'espace*). Dans l'épisode des 3 Rocketeers, il n'y a pas d'extraterrestre joufflu. Mais tout le reste est raccord. Dans *Fantastic Four #13*, le Fantôme Rouge aussi manque de s'introduire chez le Gardien... et il est projeté à travers les mondes exactement de la même manière que les 3 Rocketeers d'Harvey Comics. Tout dans cette histoire respire donc le travail de Kirby... Uatu le Gardien préfigure aussi d'autres créations plus tardives, comme l'Enregistreur dans les pages de Thor. Mais inversement on y reconnaît l'absence de Stan Lee, qui privilégiait plutôt la gouaille et l'exubérance des personnages. Là, voilà tout le contraire : un extraterrestre neutre.

"Le Gardien façon Kirby n'était pas un type sympa."

qui revendique la passivité. On voit que Lee, auteur des dialogues, le travaille moins qu'à son habitude. Et Lee s'en débarrasse donc en une seule phrase, qui l'envoie ailleurs, très loin. En fait, il faut croire que le personnage attira un peu de courrier et que les auteurs se ravisèrent. Dès *Fantastic Four #20*, Uatu revient pour prévenir les héros de l'énorme danger représenté par l'apparition de l'Homme-Molécule. Le Gardien justifie son manquement à sa propre règle en expliquant qu'à terme, la puissance de l'Homme-Molécule pourrait menacer sa propre race.

L'ORIGINE SELON LEE

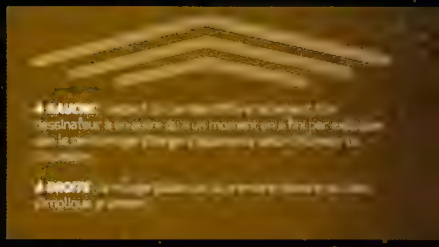
Assez curieusement, le personnage est rapidement promu et à droit... à ses propres histoires. Uatu échappe à Kirby (préfigurant là aussi ce qui arrivera avec le Surfeur d'Argent) tandis que Stan Lee et son frère Larry Lieber l'importent dans *Tales of Suspense #49* (janvier 1964). L'idée est de faire du Gardien un conteur (un peu l'équivalent SF du gardien de la crypte dans les EC Comics). Ils introduisent alors une nuance importante. Le Gardien façon Kirby n'était pas un type sympa, mais plutôt un surhomme à la Nietzsche qui ne s'intéresse aux fourmis que nous sommes que lorsqu'elles viennent sur son paillasson. Il avait d'abord protégé sa base, puis était revenu prévenir au sujet de l'Homme-Molécule, mais seulement parce que sa race était concernée. Lee et Lieber en font le prototype de ce qui sera plus tard la noblesse du Surfer. Leur version du Gardien s'intéresse au contraire aux humains, aux faibles et à un certain sens de la justice. Dans *TOS #49*, il observe une race d'extraterrestres, les Sneepers, qui s'inquiètent du danger représenté par les Terriens... puis se ravisent quand ils se rendent compte que l'humanité s'autodétruira sans doute à coups de bombe atomique. Le rôle du Gardien est de prévenir le lecteur que l'avenir est entre ses mains. Autrement dit "Peace & Love", un message qu'il faut remettre dans le contexte de l'implication des USA au Viêt Nam au même moment. La guerre et la bombe deviennent omniprésentes dans les récits du Gardien. Dans *Tales of Suspense #51*, un explorateur de l'espace rencontre des créatures primitives... et le Gardien termine l'histoire en expliquant au contraire qu'il s'agit de peuples trop avancés, qui ont combattu contre des bombes au cobalt avant de replonger dans une nouvelle ère sauvage. La radioactivité sera également au centre de *TOS #54*. Du coup, ce n'est pas vraiment une surprise quand, dans *Tales of Suspense #52-53*, Lee et Lieber décident de lier les origines du Gardien à une autre apocalypse nucléaire. Car, oui, il est temps de raconter ce que ce sont ces Gardiens. On explique qu'à la base il s'agissait d'un peuple bienveillant qui parcourait l'espace pour partager sa technologie avec des peuples inférieurs. Mais

"HOUGH MY KNOWLEDGE IS VIRTUALLY WITHOUT PEER—THOUGH MY POWER IS UNSURPASSED BY ANY MORTAL BEING—
I, TOO, HAVE MY LIMITATIONS! I, TOO, HAVE KNOWN MY FAILURES—HAVE FACED MY DEFEATS!
THAT IS WHY THE WATCHER MUST REMAIN EVER ALOOF—SILENT AND UNSEEN—RECORDING THE EVER-CHANGING CHRONICLE OF LIVING HISTORY!
YES! ONLY ANOTHER SHALL I EVER BE! SUCH IS MY DESTINY! SUCH WAS MY FOLLY!

très vite il s'avère que les races primitives ne sont pas prêtes. Cela revient à laisser un enfant jouer avec un bâton de dynamite. Quand ceux qui deviendront les Gardiens retournent sur l'un des mondes, ils découvrent avec horreur que les habitants se sont autodétruits avec des bombes trop avancées. Un des rares survivants les tient alors pour responsables. Ravagés par la honte, les Gardiens jurent alors de ne plus jamais intervenir dans les affaires des autres races. Pendant ce temps, Fantastic Four #29 nous éclaire sur l'endroit où se trouve le Gardien. Oui, il est bien à l'autre bout de la galaxie mais sa base lunaire est toujours là. Et quand le Fantôme Rouge et les Fantastiques s'y introduisent à nouveau pour les en expulser sans ménagement. Mais ses récits dans *Tales of Suspense* ne dureront qu'un temps, Marvel préférant donner l'emplacement à des aventures de Captain America. Avec le temps, les propos du Gardien seront revus et corrigés. Par exemple il apparaîtra que, contrairement à ce qui avait été dit, d'autres races extraterrestres connaissent l'existence des Gardiens. D'ailleurs le Leader, adversaire de Hulk, ne tarde pas à découvrir l'existence d'Uatu. Plutôt que de piller la Lune, il a une meilleure idée : il le piste et remonte jusqu'à la planète d'origine des Gardiens, le fameux monde ordinateur. Le Leader y envoie alors Hulk dans l'espoir de faire main basse sur cette technologie avancée. Heureusement, ça ne se passera pas comme prévu.

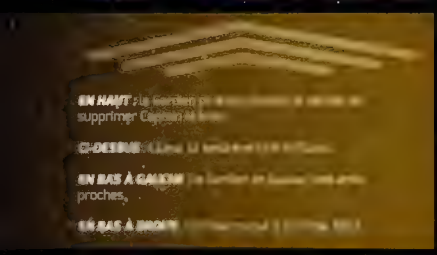
CHANGEMENT DE RÉGIME

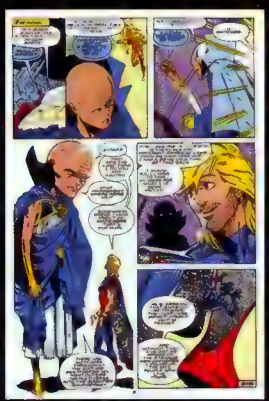
C'est en 1966, dans *Fantastic Four #48-50*, que les choses basculent vraiment et qu'on homogénéise les deux versions du Gardien. Uatu apparaît devant les Fantastiques pour les prévenir d'un nouveau danger : la venue



du Surfeur d'Argent et de Galactus. Cette fois le Gardien est clairement actif. Il apparaît sur Terre, organise un bouclier de protection, menace même Galactus et finit par offrir aux terriens le Nullificateur Ultime, l'arme capable de détruire l'univers. Autant dire que le vœu de non-intervention est loin. D'ailleurs Uatu va jusqu'à dire que Galactus menace... son plan de longue date pour défendre l'humanité. À travers cette saga, Uatu n'est plus un simple voyeur impassible mais, au contraire, un bienveillant défenseur de la Terre qui cache son jeu. Avec des limites quand même : dans Fantastic Four #60, le Gardien, remarquant que notre monde est à nouveau en danger, préfère aller admirer une race émergente sur un autre monde. Il n'ose pas à nouveau courir le risque de s'impliquer pour la Terre. À partir de là, le destin du Gardien (ou des Gardiens) reste souvent lié au Surfeur ou à Galactus. D'ailleurs *Thor #169* (1969) révèle qu'un Gardien (sans doute Uatu, car il est insinué que "les hommes le connaissent") est plus ou moins directement responsable de l'existence de Galactus. L'ayant découvert à l'état larvaire, le Gardien en question se contente de ramener la créature à son labo (le sauvant implicitement). Plus tard, Galactus s'évade et se crée une sorte d'incubateur. Pour être trop intervenus ou pas

ULANA THE WATCHER
THANK YOU FOR COMING SO QUICK! DON'T NOTICE I KNOW YOU'RE VERY BUSY!
PLEASE CALL ME ULANA
AND REALLY, I'M NO TROUBLE AT ALL! I'VE JUST A SMALL MESSAGE TO EMAIL YOU UNDER THESE CIRCUMSTANCES!
SO, WHAT'S YOUR LORE?
HUMANS TROUBLE THEMSELVES EVERY BIT AS MUCH AS THEY DO!





assez, les Gardiens sont donc liés à l'existence de la plus grande menace cosmique qui soit... Après avoir été associé à l'Homme-Molécule et à Galactus, le fonctionnement classique du Gardien dans l'univers Marvel trouve sa vitesse de croisière : à chaque fois que l'extraterrestre chauve apparaît, même en restant muet, c'est que la Terre risque un nouveau danger global. Bien sûr, cela dépend ensuite du scénariste et les apparitions du Gardien se banaliseront par la suite. Dans certains cas le Gardien ressemble un peu au garçon qui criait au loup. C'est-à-dire qu'il annonce toujours la fin du monde mais que les menaces ne sont pas toujours à la hauteur.

LUNATIQUE, AU CONDITIONNEL

Mais la saga qui, vraiment, s'intéressera à la mentalité d'Uatu se déroule en dehors des pages des Fantastiques ou de Thor. C'est dans *Captain Marvel* #37 à #39 (1975), co-écrits par Steve Englehart et Al Milgrom, qu'on découvre un côté plus noir du Gardien. Il rêve qu'on le nomme Protecteur de l'Univers. Mais découvrant que cet honneur revient à Captain Marvel, Uatu devient fou de jalousie, faisant alliance avec des renégats Kree. Ensemble, ils forment la Légion lunatique, qui tente de tuer Captain Marvel. Enfin, il réalise qu'il a été trop loin, qu'il a failli commettre un crime et demande le jugement de ses pairs. Uatu est convoqué dans son monde natal, tandis que Captain Marvel, qui n'est pas un héros pour rien, décide de l'accompagner pour lui servir d'avocat. C'est la première réelle exploration du monde des Gardiens. On y découvre la faune (une sorte de félin cornu) et on fait la connaissance d'Aron, un jeune Gardien qui brûle d'envie d'intervenir. Au final le jugement des Gardiens est simple : Uatu, reconnaissant ses erreurs, jure de ne jamais recommencer. Et les Gardiens étant non-interventionnistes, s'en contentent. Mais la plus grosse accélération à la carrière d'Uatu vient en 1977, avec le lancement de la série *What If*. Le Gardien y retrouve son rôle de conteur mais cette fois, il décrit ce qui se passe dans des réalités alternatives. Depuis son Q.G. sur la Lune, en effet, il peut observer d'autres mondes où les choses ne se sont pas passées de la même manière, où Spider-Man est devenu membre des Fantastiques, par exemple. En plus de ses apparitions irrégulières d'annonciateur de l'apocalypse ou tout au moins de témoins d'événements cruciaux (par exemple la "mort" de Phénix, dans *Uncanny X-Men* #137), Uatu gagne, à travers *What If*, un rendez-vous régulier avec le lecteur... D'autant plus notable que le Gardien s'adresse directement à celui-ci, comme si la vraie vie n'était qu'un monde de plus à surveiller. Cette série amènera cependant un nouveau glissement dans la perception du personnage. On savait Uatu intéressé par le cosmique. Le voici qui, souvent, observe des drames à dimension humaine qui ne changent pas forcément la face du monde. L'idée va contaminer le rôle du Gardien. Même dans les comics courants, il va se mettre à apparaître en un peu n'importe quelle occasion (mariages, enterrements...). On va aussi banaliser l'idée de sa première rencontre, au fur et à mesure que de plus en plus de personnages sont supposés avoir visité la Lune avant les Fantastiques. Uatu est donc plus en contact avec Docteur Strange que (plus récemment), avec Blue Marvel.

QUI VEUT LA PEAU DES GARDIENS ?

La saga contenue dans *Quasar* #14-16 (1990) peut passer pour un prototype d'Original Sin puisqu'on commence à retrouver des cadavres de Gardiens. Il semble y avoir un serial killer cosmique ! Quasar, alors protecteur de l'univers, apprends bientôt que c'est l'œuvre d'un Gardien fondamentaliste nommé Otmu, qui est convaincu que rien qu'en observant l'univers, ses pairs l'affectent. Il met au point une sorte de virus télépathique qui fait qu'il suffit de suggérer cette idée pour qu'un Gardien tombe mort. Quasar arrive à renverser la vapeur en démontrant aux Gardiens que leur mort affecterait elle aussi l'univers. Par la suite, le héros terrien entretient un semblant d'amitié avec Uatu. En bref, c'est le premier (bien avant l'actuel Nova) à le prendre "à la cool". Avant lui les Fantastiques l'avaient traité comme un allié, éventuellement comme une sorte d'ami, mais de façon plus formelle. Mais l'ajout le plus marquant apporté à la mythologie d'Uatu de ces années-là est la réapparition du jeune Gardien Aron dans une suite d'épisodes des Fantastiques par Steve Englehart. Aron, devenu fou, y est tout le contraire d'inactif. Au contraire il est lancé dans une quête morbide de pouvoir. L'idée n'arrivera à maturité que des années plus tard, dans une saga rédigée par Tom DeFalco à partir de *Fantastic Four* #372 (1993). Aron, toujours maléfique, est manipulé par Fatalis, qui arrive à absorber son pouvoir (tout comme il l'a fait en d'autres temps avec le Surfeur d'Argent ou Galactus). L'événement a des retombées qui vont s'étendre jusqu'à *Fantastic Four* #398-400. Aron, voulant se venger des Fantastiques et de Fatalis, s'y fait passer pour Uatu et l'on en découvre plus sur la hiérarchie des Gardiens. Uatu doit rendre des comptes à une sorte d'inquisiteur, "celui qui convoque". Et dans la même séquence d'événements on découvre l'Élu, un géant parmi les géants, une sorte de super-gardien qui est le dépositaire

du savoir de tout son peuple (quelque part, en cours de route, l'idée du monde-ordinateur semble être passée à la trappe). Au final, Aron représentant un danger répété, Uatu doit se résigner à l'éliminer... provoquant la rage de "celui qui convoque". Un Gardien qui en tue un autre, c'est impensable ! Uatu est alors privé de ses pouvoirs. Mais l'idée fait long feu sans être réellement explorée. Un an plus tard, Uatu le Gardien est de retour à son poste habituel pour observer la montée en puissance d'Onslaught. On découvre dans la foulée qu'Apocalypse et lui sont de vieilles connaissances. Le plus grand exploit d'Uatu vient à la fin de la minisérie *1602* (Neil Gaiman/Andy Kubert), où il aide à sauver l'univers et lui rendre sa configuration nouvelle. Il est une nouvelle fois rudoyé mais "celui qui convoque" reconnaît que cette fois, l'action était nécessaire. Reconnaissants, les Gardiens lui offrent alors l'univers alternatif de *1602*, qu'il se dépêche de cacher à l'intérieur de lui-même...

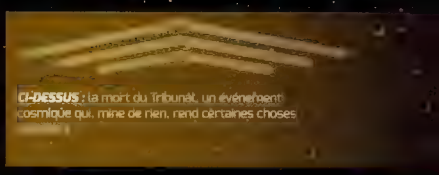
PRÉLUDE À LA MORT

Cela fait plusieurs années que Marvel réfléchit à un crossover centré sur la mort du Gardien. La première pierre fut posée fin 2011 par Ed Brubaker dans *Marvel Point One*. On y découvre que tous les trois ans, le Gardien est obligé de faire une pause de 42 minutes, pendant laquelle il est n'est pas conscient de quoi que ce soit. Deux inconnus en scaphandre en profitent pour s'introduire dans sa demeure et la piéger d'une façon indistincte. Ils s'en vont en expliquant qu'ils auront bientôt le moyen de tuer Uatu et de s'emparer de ses secrets. Mais le projet est retardé et reporté (vraisemblablement parce qu'*Age of Ultron*, un autre crossover, est lui-même décalé). Ces derniers mois, le positionnement d'Uatu a été tout autre. En particulier après que Jeph Loeb et Ed McGuinness l'aient lié au jeune Nova (Sam Alexander). Ce héros débutant tombe par hasard sur l'extraterrestre. Et comme il n'y a personne d'autre pour lui expliquer les tenants et les aboutissants d'Uatu, il tisse avec lui une relation spéciale sans réaliser qu'elle est exceptionnelle. Sam considère qu'Uatu est son ami, peut-être même son mentor, quand bien même silencieux. Le problème avec le Gardien, c'est qu'il appartient un peu à tout le monde. Là où Loeb le dépeint comme un personnage solitaire (après tout, c'est une sorte de moine qui aurait fait vœu de silence) touché par la candeur de Sam, l'utilise tout autrement dans la série *FF*. Là, Uatu a une compagne, Ulana, une Gardienne enceinte de leur enfant. Qui plus est, le Gardien est franchement cordial et causant avec la Future Fondation. Les deux portraits simultanés ne collent pas vraiment. Cependant, sur le plan chronologique, les choses s'enchaînent bien mieux. Toute la fin de *FF* repose sur le fait que Fatalis veut siphonner le pouvoir d'Uatu (comme il l'a fait avec Aron des années plus tôt). Le plan échoue mais Uatu est inquiet, confiant à Ulana que Fatalis a sans doute déclenché de terribles puissances. Et ça ne tarde pas. Une autre entité, le Tribunal Vivant, déboule pour torturer Fatalis. Le message est clair : on ne touche pas à un Gardien (on se demande juste où le Tribunal était pour les agressions précédentes). Là où les choses sont bien vues, c'est que, peu de temps après cette démonstration, dans une série apparemment non liée, les New Avengers de Jonathan Hickman, Iron Man découvre sur la Lune le cadavre du Tribunal Vivant. Forcément, c'est un événement important et le Gardien est là pour y assister. Mine de rien *FF#16* et *New Avengers #7* s'emboîtent pour former un message : il y a un système de protection d'Uatu mais celui-ci vient d'être supprimé. Sur la Lune en plus. Il n'y a plus personne pour "Garder le Gardien". Le tuer à son tour devient possible...

D'un point de vue du scénario, que peut apporter la mort d'un personnage neutre ou secondaire ? Plein de choses, comme l'ont montré en d'autres temps (et sur un autre registre) *Watchmen* ou *Identity Crisis*. Uatu, ce n'est pas Captain America, c'est sûr. Mais c'est aussi quelqu'un qui, par définition, détient tous les secrets de l'univers et qui, parmi ses bibelots décoratifs, a des choses comme le Nullificateur Ultime. Cela fait réfléchir sur la dangerosité de l'héritage d'Uatu. Sans être parfait, Original Sin a l'avantage de proposer une trame différente des crossovers habituels de Marvel cette dernière décennie. Jason Aaron y utilise aussi des seconds couteaux et ne se repose pas sur les "usual suspects". La mort d'Uatu ouvre aussi une boîte de Pandore potentielle, des retombées dont nous n'avons sans doute pas vu la fin. *Quid* de la technologie qu'il possédait ? Qu'advient-il de l'univers *1602* qu'il avait caché en lui ? Les scénaristes devraient y trouver la source de beaucoup d'histoires...

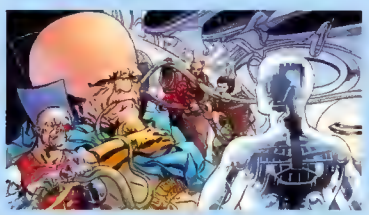
Xavier Fournier

* Oldies But Goodies: Blast-Off #1 (ct. 1965)



CI-DESSUS : la mort du Tribunal, un événement cosmique qui, mine de rien, rend certaines choses

CLASSÉ X



En dehors de *What If*, le rôle le plus marquant d'Uatu intervient dans la trilogie *Earth X*, un ensemble de maxi-séries décrivant un futur alternatif de l'univers Marvel dans lequel les scénaristes Jim Krueger et Alex Ross révèlent un certain nombre de secrets anciens. Le Gardien y est au bout du rouleau, carrément devenu aveugle. Il recrute pratiquement de force son successeur, le robot X-51 (Machine Man). Krueger et Ross font en fait un pied de nez, X-51 étant d'abord apparu dans les comics de *2001 : l'Odyssée de l'Espace* par Kirby. Et comme Uatu est lui aussi dérivé de l'imaginaire d'Arthur C. Clarke, ils réunissent les deux. On insinue lourdement que le Gardien a toujours été derrière le fameux monolithe de 2001. En fait, il a un rôle nettement moins sympathique. Uatu est défaitiste et table sur la fin de l'humanité. Lui veut seulement protéger un œuf cosmique des Célestes, placé sous la surface terrestre (dans la continuité classique, les Gardiens et les Célestes ne font pas vraiment bon ménage). Réalisant que les Gardiens veulent sacrifier l'humanité, X-51 s'arrange pour révéler l'existence de ce danger à travers toutes les réalités, en utilisant la fenêtre sur les mondes vus dans *What If*.

AVENGERS VS X-MEN
MARVEL

AVSX

D'UN CROSSOVER

MARVEL POINT ONE
The Unseen s'introduisent chez le Watcher.

AVENGERS VOL.4 #33
Dernier épisode des Avengers selon Brian Michael Bendis. Captain America et Iron Man commencent à réfléchir à une autre organisation du groupe.

NEW AVENGERS VOL.3 #1-3
Reformation des Illuminati et lavage de cerveau de Captain America, qui porte encore son ancien costume.

CAPTAIN AMERICA VOL.7 #1-10
Captain America est prisonnier dans la Dimension Z pendant une dizaine d'années en temps subjectif. Séparation avec Sharon Carter.

UNCANNY AVENGERS #1-4
Captain America en costume militarise forme une branche mutante des Avengers.

CABLE&X-FORCE #1
Les Uncanny Avengers donnent la chasse à X-Force.

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

AVENGERS VS X-MEN #11-12
Mort de Charles Xavier, destruction de la Force Phénix.

FANTASTIC FOUR V.4 #1
Les FF changent d'uniformes.

AVENGERS VS #1-3
Captain America est en costume "post-Dimension Z". Peter Parker est toujours Spider-Man. Les Avengers recrutent Hyperion, Captain Universe, Smasher...

ALL-NEW X-MEN #
Le Fauve remonte le temps et ramène les X-Men originaux. Il mute à nouveau pendant cet épisode

CAPTAIN AMERICA VOL.7 #17-21
La saga du *Clou de Fer*, à paraître en VF dans *Avengers Universe*.

ORIGINAL SIN
(voir les pages précédentes)

WOLVERINE #1-7
Wolverine porte un nouveau costume, compensant la perte de son pouvoir de guérison.

UNCANNY AVENGERS #7-22
Ces épisodes se déroulent dans une seule séquence de temps.

38 37 36 35 34 33 32 31

AVENGERS #28
Bruce Banner confronte Tony Stark.

SUPERIOR SPIDER-MAN #27.NOW-31
La Nation Bouffon, fin de la série *Superior Spider-Man*.

CAPTAIN MARVEL #1
Carol Danvers devient membre des Gardiens de la Galaxie.

FANTASTIC FOUR V5#1
Les Fantastic Four adoptent leur uniforme rouge.

ORIGINAL SIN

LES SÉRIES MARVEL, IL N'EST PAS TOUJOURS ÉVIDENT DE S'Y RETROUVER. QUELLE SAGA D'UNCANNY AVENGERS VIENT AVANT TELLE AUTRE DE CAPTAIN AMERICA ? D'*AVENGERS VS X-MEN* À *ORIGINAL SIN* EN PASSANT PAR *AGE OF ULTRON* ET *INFINITY*. VOICI UNE REMISE EN ORDRE CHRONOLOGIQUE.

À L'AUTRE : LA VÉRITÉ RÉVÉLÉE

INDESTRUCTIBLE HULK #1
Hulk adopte une armure.

ALL-NEW X-MEN #9-14
Séquence d'événements dans laquelle les All-New X-Men se frottent aux Uncanny X-Men, qui n'ont pas encore recruté Sunfire et Wonder Man.

AMAZING SPIDER-MAN #700
"Mort" de Peter Parker. Havok est déjà membre des Avengers, toujours pas de Sunfire en vue.

UNCANNY AVENGERS #5
Formation officielle des Uncanny Avengers, avec recrutement de Sunfire et Wonder Man

UNCANNY AVENGERS ANNUAL #1
Sunfire et Wonder Man font partie de l'équipe mais Havok et la Guêpe ne sont pas particulièrement proches. Cet Annual intervient donc probablement juste après *Uncanny Avengers #5*.

FANTASTIC FOUR V.4 #16 /FF#16
Les Fantastic Four reviennent sur Terre. Mention du Living Tribunal bien vivant.

AVENGERS #8.1
Superior Spider-Man dans les Avengers. Tony Stark est encore sur Terre. White Event : introduction de Starbrand.

IRON MAN #5
Tony Stark part dans l'espace et rejoint les Gardiens de la Galaxie.

NEW AVENGERS VOL.3 #7
Stark est dans l'espace, les Illuminati communiquent à distance avec lui.

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

AMAZING SPIDER-MAN V.2 #698
Otto Octavius (Dr Octopus) commence à prendre la place de Peter Parker / Spider-Man.

MS. MARVEL #1
Introduction d'une nouvelle Ms Marvel.

INFINITY #6
Thanos Pétrifié.

INFINITY #1-5
Les Avengers quittent la Terre pour lutter contre les Builders. Thanos attaque la Terre et se bat contre un certain nombre d'équipes "off-panel".

NEW AVENGERS V3#8
Prelude to Infinity, Iron Man est revenu sur Terre après avoir trouvé le cadavre du Living Tribunal (Tie-in Original Sin).

AGE OF ULTRON
Invisible Woman est déjà revenue sur Terre. Angela est importée dans l'univers Marvel et Galactus projeté dans l'univers Ultimate.

ALL-NEW X-MEN #22-24 - GUARDIANS OF THE GALAXY #11-13
Procès de Jean Grey.

IRON MAN #16
Iron Man quitte les Gardiens de la Galaxie et revient sur Terre.

30 29 28 27 26 25 24 23 22 21

MIGHTY AVENGERS VOL.2 #4-5
Superior Spider-Man tente de devenir leader des Mighty Avengers.

INHUMANITY
Apparition de nouveaux Inhumains.

SUPERIOR SPIDER-MAN #13-14
Entre Superior Spider-Man #13 et 14, Otto Octavius change son [illegible]

GEORGE PÉREZ "SUR *SIRENS*, JE FAIS TOUT MOI-MÊME!"

GEORGE PÉREZ VIENT DE FÊTER SES 60 ANS. MAIS IL NE LES FAIT PAS ! APRÈS DES ANNÉES ULTRA-POPULAIRES CHEZ MARVEL ET DC, SUR *LA LIGUE DE JUSTICE*, *WONDER WOMAN*, *LES VENGEURS* OU *LES TEEN TITANS*, LE VOICI DE RETOUR AVEC SON CREATOR-OWNED, *SIRENS*, QUI VIENT DE SORTIR CHEZ BOOM! STUDIOS ET IL EST À FOND ! AU SCÉNARIO, AUX DESSINS, À LA PROMO ETC. ON DIRAIT UN GAMIN QUI DÉBUTE ET ÇA FAIT PLAISIR !

Comment est né le concept de votre nouvelle série, *Sirens* ?
La maison d'édition Boom! Studios m'a demandé si j'avais des idées, et j'ai répondu que je voulais faire une série centrée autour de personnages féminins, et qui rassemble tout ce pour quoi George Pérez est connu : c'est-à-dire des comics d'équipes, avec des tonnes de personnages et une petite réminiscence de mon travail sur *Wonder Woman* (ou sur les figures femmes des Titans). Ensuite, j'ai été un peu inspiré par *Doctor Who* pour toute la partie qui concerne les voyages dans le temps. Et puis ces allers-retours me permettaient également de caser autant de genres différents que possible dans cette série. Aborder le western, le Japon médiéval, tout ce qui pouvait constituer pour moi un véritable challenge en tant qu'artiste. Un truc qui fasse que George Pérez le dessinateur, maudisse George Pérez le scénariste à chaque page, pour avoir écrit ça ! Car quand je maudis mon scénariste en cours de route, je sais qu'à la fin du comic-book je serai un meilleur artiste et c'est ça que je veux avant tout avec *Sirens*.

Pouvez-vous parler un peu de vos héroïnes et dire pourquoi vous pensez qu'elles vont devenir les favorites des fans de comics ?
Ce que j'ai appris dans ce métier c'est que vous ne pouvez pas créer un personnage pour qu'il devienne populaire chez les fans. Vous espérez que ce sera le cas, mais vous créez toujours un personnage pour qu'il serve une histoire. Les héroïnes de *Sirens* sont des femmes fortes, que j'ai créées un peu comme une lettre d'amour pour mes fans, car j'ai utilisé de nombreux modèles qui existent vraiment. Et non seulement elles leur ressemblent, mais elles portent leurs noms. Ça crée une excitation autour de la série, avant même qu'elle sorte, qui me dynamise. Mais mon but reste avant tout de leur donner une bonne histoire. Par exemple quand on a créé Deathstroke avec Marv (Wolfman) il y a trente ans environ, on n'imaginait pas du tout qu'il serait populaire ! Ni que son masque deviendrait tellement emblématique ! Marv est arrivé avec une idée, je l'ai dessiné et on a essayé d'en faire une bonne histoire. Donc, on verra ce qui se passe avec *Sirens*, et comment réagissent les fans, mais pour l'instant, je me concentre sur le fait de produire le meilleur comic-book possible. Et en ce qui concerne mes héroïnes, je tache de les comprendre en tant que femme, une par une, malgré les circonstances exceptionnelles qu'elles traversent. L'une d'entre elles décide plutôt par rapport à ses croyances religieuses, l'autre réagit par rapport à la guerre etc., il va donc y avoir des conflits entre elles... J'essaye de conserver un bon équilibre entre le fait de faire avancer l'histoire et de montrer qui est véritablement chaque personnage. C'est souvent le défi quand vous jonglez avec un large casting. Mais je l'ai déjà fait ! Et l'interaction entre les personnages est primordiale pour moi ! Car je travaille seul dans mon studio, il faut bien que je parle à des gens et qu'ils se parlent entre eux ! (rires)

On a l'habitude de voir les grands auteurs comme vous aller de Marvel à DC et vice-versa, pourquoi avoir choisi Boom ! Studios ? Et quelle est votre série préférée chez eux ?
L'industrie a beaucoup changé... Et bien que j'aie eu de grands moments avec Marvel et DC, désormais, chez eux, une partie des décisions des contenus, sur les histoires ou la stratégie des personnages ne sont plus prises par des créatifs, mais par des "administratifs". Si bien qu'à un moment, j'ai eu l'impression que des personnages que je connaissais depuis que j'étais petit devenaient des étrangers pour moi... Et qu'on ne me demandait plus de "créer" des comics mais juste d'en "fabriquer"... J'avais besoin d'une sorte de stimulus créatif à ce moment-là. L'un de mes amis, Mark Nathan m'a parlé de Boom ! Studios pour me dire qu'ils cherchaient quelqu'un à la réputation établie pour créer quelque chose de nouveau. Ça m'a donné envie d'aller les voir et après le premier rendez-vous, j'étais conquis ! Je rencontrais de vrais fans de comics avec une énergie extraordinaire et une liberté créative énorme ! Et ce qu'ils me disaient ressemblait à ce que j'entendais quand j'ai débuté dans les comics ! En plus c'était drôle, moi j'y allais comme à un entretien d'embauche (ce que je n'avais pas fait depuis 30 ans, au passage) et quand ils ont compris ça, ils m'ont dit : "*Attendez, ce n'est pas vous qui passez l'entretien, c'est nous ! Tout ce que vous avez à faire, c'est dire oui ! Vous faites un bon comic-book et nous, on s'occupe du reste !*" C'est exactement ce dont j'avais envie ! Parmi leurs titres, j'ai bien aimé *Day Men* [NDLR : une série de Matt Gagnon, Michael Alan Nelson et Brian Stelfreeze, inédite en France] par exemple, ça m'a rappelé les débuts de Vertigo. Une histoire forte. C'est un défi que j'espère relever avec ma propre série !

Votre premier numéro se concentre sur 4 Sirènes principalement, qui ensuite voyagent dans le temps. Combien allons-nous en découvrir d'autres et à quel rythme ?
Je n'avais que 22 pages pour ce numéro 1, il fallait bien se concentrer ! Mais bien sûr, je vais en dévoiler d'autres, deux dans le #2 et deux autres dans le #3, et surtout faire avancer l'histoire, l'intrigue principale, tout en racontant leurs propres histoires également, qui forment la trame de fond. J'ai déjà écrit les six premiers épisodes, au départ je

RE RES PÈ

- 1984 : *New Teen Titans* (DC)
- 1988 : *Wonder Woman* (DC)
- 1985 : *Crisis on Infinite Earths* (DC)
- 1998 : *Avengers* (Marvel)
- 2003 : *JLA/Avengers* (Marvel & DC)
- 2011 : *Superman* (DC)
- 2014 : *Sirens* (Boom! Studios)

devais en faire quatre, mais mon histoire et mes 9 personnages principaux ne tenaient pas dans quatre fois 22 pages ! Heureusement qu'ils ont dit oui pour six ! (rires)

Quelles sont les difficultés quand on dessine des héroïnes plutôt que des héros ?
D'abord, comme je l'ai dit, j'ai la chance de dessiner à partir de véritables femmes qui me servent de modèles. Certaines sont professionnelles, d'autres pas du tout, et c'est ce que je voulais, cette diversité de personnages. Je suis fier de ne pas avoir que des mannequins dans mon casting, mais aussi des femmes plus âgées, ou plus grosses et avec des origines ethniques très différentes. Par exemple, Denise, qui est Professeur Fargo dans la série, elle est plus âgée et son corps est un peu plus lourd, moins esthétique, mais c'est une figure d'autorité. Je voulais montrer la beauté, l'intelligence, la force ainsi que le bien et le mal. Je l'avais déjà un peu fait avec Wonder Woman. Avoir un casting varié rend la série plus intéressante. Et si je les dessine toutes bien et assez distinctement, quand l'une d'entre elles lèvera un sourcil, ça en dira plus au lecteur que n'importe quel dialogue !

"Je suis fier de ne pas avoir que des mannequins dans mon casting."

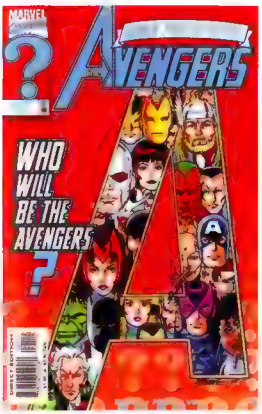
Parmi les différents genres abordés, lequel vous a le plus séduit jusqu'à maintenant ?
Tous sont agréables pour des raisons totalement différentes. Ce que j'ai bien aimé par exemple, avec les trucs futuristes, c'est que vous créez ce que vous voulez, il n'y a pas de limites à ce que je peux inventer dans le futur. À l'inverse, en tant qu'artiste, j'aime aussi devoir être exact en termes historiques. Donc par exemple, quand je dois faire une séquence sur le Japon féodal, ce qui me passionne, ce sont les recherches ! Alors que dans le futur, c'est de laisser libre cours à mes fantasmes. Peut-être que je suis masochiste, mais j'ai choisi exprès des genres qui sont totalement en dehors de ma zone de confort, le western par exemple ! Je déteste dessiner des chevaux, mais là, je vais bien être obligé ! Et je savoure ce challenge de devoir le faire bien ! Après 40 ans dans cette industrie je veux être capable de me réinventer, de faire mes preuves de nouveau. De penser que pour cette personne qui prend en main un de mes comics, c'est la première fois et que je veux la convaincre ! Il faut que je puisse suivre les jeunes ! Je n'ai que 60 ans, je suis jeune moi aussi ! (rires)

Comment avez-vous choisi les différents temps et les villes que vous vouliez aborder dans la série ?
Le nombre de personnages me limitait forcément un peu en termes de périodes et d'endroits, car les deux sont liés, mais il y avait certaines périodes historiques que je voulais vraiment aborder. Par exemple le far west, une période assez simple mais qui va bien avec Prairie, l'enseignante. J'avais aussi une Gladiatrice moderne, donc c'était logique d'aller voir les gladiateurs romains. J'avais envie d'aborder le Japon tout simplement parce que je n'ai jamais eu l'occasion de le faire auparavant, que j'aime leur style graphique, les geishas. D'ailleurs, la femme qui me servait de modèle m'a expliqué que je prononçais mal le nom de son personnage en japonais ! On ne la voit pas dans le #1 mais il y a aussi celle qui m'a été inspirée par ma femme, qui est anglophone et fan de Londres. J'ai 9 personnages principaux, donc je ne pouvais pas choisir plus que 9 temps et endroits différents... Ou alors dans un autre story-arc ! Car il y a des références à d'autres Sirènes dans le passé, donc ne vous inquiétez pas, si la série marche j'en ai encore sous le coude !

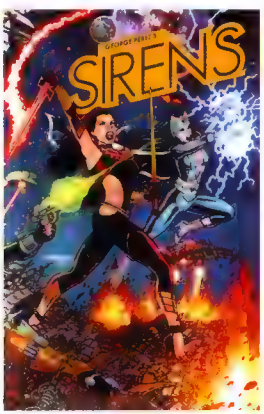
Vous avez souvent intégré le passé et les mythes à vos histoires, quelles leçons pensez-vous qu'on puisse en tirer pour le présent ?
Malheureusement, comme dans la vraie vie, la plupart d'entre nous n'apprennent pas de leçons du passé... Et cette constatation court justement à travers le scénario de la série. Dans cette histoire, on va tout explorer du colonialisme à l'impérialisme en passant par les inégalités. Certaines Sirènes voyageant dans le passé vont en revenir avec des

EN HAUT : le casting de *Sirens*, des femmes très variées, très différentes les unes des autres.

CI-DESSUS : Wonder Woman. "LA" femme par excellence dans les comics. Pérez en reste un des auteurs emblématiques. Les Teen Titans (au centre) ou les Avengers (représentés ci-dessous par Wonder Man), deux séries marquantes dans la carrière du dessinateur.



En quelques années, George Pérez a marqué les comics mainstream avant de s'en détourner. À son départ vers Crossgen, pour y produire *Solus* (en bas), il faisait part de sa lassitude. De nouveau en 2014 il tourne le dos aux super-héros pour faire *Sirens* (ci-dessous).



valeurs qui avaient été oubliées ou délaissées dans le futur. D'autres ont développé des techniques pour se fondre dans le passé qui vont affecter la façon dont elles vont se réadapter dans le futur. Certaines encore devront retourner dans le futur contre leur gré, ce qui permettra une interaction avec d'autres. Bref, vous verrez !

Pourquoi avoir choisi ce titre de *Sirens* ?
À l'origine la série devait s'appeler *She-Devils*, comme un fanzine que j'avais fait dans les années 1970, et dont l'éditeur apparaît d'ailleurs en clin d'œil au début de *Sirens*, mais bon, on a pensé qu'on pouvait avoir des problèmes de copyright, alors on a changé. C'est ma femme qui a eu l'idée de *Sirens*. C'était OK sur le plan légal et on aimait bien le côté mythique que ça évoquait. En plus, *She-Devils* était sans doute trop agressif par rapport à tous les personnages. Je pense sincèrement que *Sirens* convient bien mieux et vous pouvez remercier ma femme, Carol pour ça.

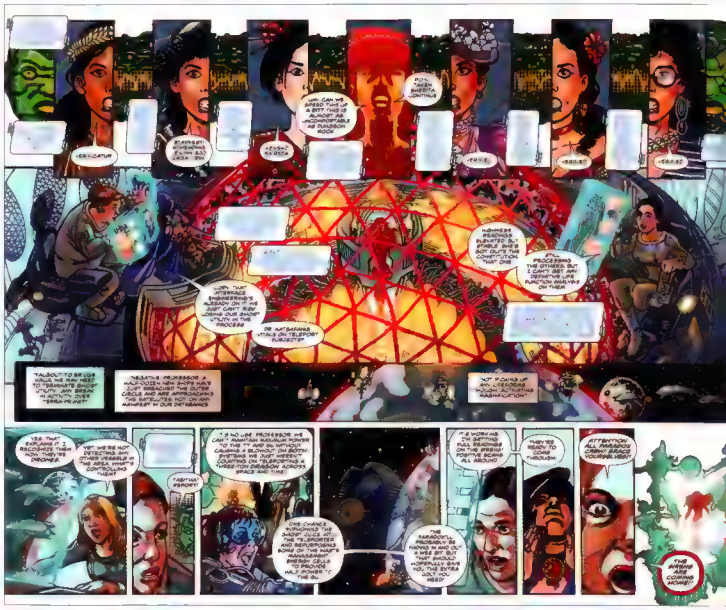
Si vous deviez décrire *Sirens* en 5 mots maximum que diriez-vous ?
Super-nanas futuristes avec des armes !

Le lectorat féminin s'est beaucoup développé dans les comics ces dernières années, pensez-vous que ça aidera *Sirens* à trouver son public ? Auriez-vous pu sortir un titre comme celui-ci au début de votre carrière ?
Au début de ma carrière, nous visions clairement un public de jeunes garçons, donc évidemment, la situation a changé depuis et c'est bien ! En fait, le public féminin était là, mais on ne s'adressait pas à lui, du moins jusqu'à *Wonder Woman*, il me semble. Et depuis *Wonder Woman*, je suis fier de pouvoir dire que j'ai un large public féminin et gay qui me suit, mais avec *Sirens*, j'espère aussi ne pas me priver d'un public masculin ou généraliste ! Aujourd'hui la bande dessinée peut plaire à un public large et varié, le mainstream n'est pas le seul courant qui existe, il en faut pour tous les goûts. Wonder Woman m'a énormément appris pour ça, j'aime explorer les personnages féminins et leurs relations. Donc je savais que quand je ferais une nouvelle série en creator-owned, j'allais aimer le faire avec une ou des héroïnes. Pour beaucoup d'hommes c'est comme explorer une autre planète ! Plus vous avancez, plus vous apprenez ! Je trouve que c'est une atmosphère créative fascinante et dans laquelle finalement peu de choses ont déjà été faites. Regardez ce qui se passe dans les autres secteurs de la pop-culture avec les personnages féminins, ils explosent partout ! Dans les livres, ou les films comme *Twilight* par exemple, la fantasy etc. et regardez leur public et leur succès ! Il fallait bien que les comics se mettent à la page ! Ça ne veut pas dire qu'il faille faire ceci ou cela, tous les titres de Boom ! Studios sont indépendants, c'est comme dans un magasin de bonbons, il y a tous les parfums et toutes les couleurs à votre disposition et c'est vous qui choisissez. Plus on a de voix dans une chorale et plus le résultat est beau.

Sur quels autres projets travaillez-vous en ce moment ?
En ce moment, je refuse plus de boulot que je n'en accepte, je n'ai pas besoin de travailler pour payer des factures ! J'ai beaucoup de chances et je les remercie, mon travail pour DC et Marvel me rapporte assez de royalties pour que je puisse dessiner uniquement les comics dont j'ai envie. Donc en ce moment, je me consacre à *Sirens* uniquement.

Vous dessinez souvent des décors ou des fonds très détaillés et très complexes, quelles ont été les principales évolutions dans vos techniques et vos façons de travailler ?
Oui, il y a deux choses qui jouent beaucoup. La première c'est le progrès des procédés d'imprimerie. Dans les années 1970 ou 1980, parfois les presses étaient tellement mauvaises, que souvent on ne voyait plus la précision des dessins. Depuis l'impression numérique, c'est fantastique, on voit chaque détail ! Donc j'en mets encore plus. Je fais beaucoup de nettoyage numérique sur mon travail. En plus ça me facilite énormément la vie. J'ai des problèmes ophtalmologiques et j'ai dû me faire opérer des yeux il y a peu de temps. Aujourd'hui je scanne mes pages, je les agrandis énormément sur l'ordinateur et je peux me concentrer sur

les détails ! Je suis très fier de me dire que les gens qui ont lu le premier épisode de *Sirens* ne puissent pas se douter un seul instant qu'il a été dessiné par un homme qui a une déficience visuelle ! Le digital me permet de continuer à faire du boulot "style George Pérez" même si le corps de George Pérez se rebelle contre lui. (rires) Je ne veux pas que les lecteurs pensent que je me relâche, jamais ! Je veux que chaque lecteur ait droit à la qualité de dessins pour laquelle il a payé. J'aime tellement dessiner que je serais capable de faire les décors et les détails pour un autre dessinateur ! (rires) Et je ne le dis pas trop fort, mais je crois que je dessinerai même si je n'étais pas payé par un éditeur !



Pourquoi avoir choisi de revenir avec une série que vous dessinez ET écrivez ?

Plein d'amis scénaristes m'embêtaient pour que j'écrive à nouveau, sachant que ça faisait un moment que je ne faisais que dessiner. Et donc quand Boom ! Studios m'ont proposé de travailler avec eux, et qu'il était évident que je pouvais faire ce que je voulais ... Je me suis dit : "*C'est mon nom qui va être sur ce comic-book, il faut que je fasse TOUT ce que je peux faire moi-même.*" Je suis un mauvais coloriste en numérique, donc je ne le fais pas et je suis un lettreur pas terrible, donc je ne le fais pas non plus, mais écrire, c'est dans mes capacités et c'était important pour que ce soit véritablement MA vision, mon histoire. J'ai eu des auteurs qui se sont portés volontaires pour m'aider à écrire *Sirens*, y compris des auteurs connus, mais pour l'instant c'est mon bébé et je veux tout faire moi-même. Dans l'avenir, je ne sais pas encore, il ne faut jamais dire jamais, peut-être que j'écrirai avec certains ou que j'encrerai avec certains, si on me propose une bonne idée et que j'ai le temps de la dessiner, pourquoi pas, on verra... Quand on m'a proposé *Teen Titans*, je ne pensais pas qu'on tiendrait 6 épisodes et Marv m'a demandé de rester sur la série. Regardez où en sont ces personnages des années après, je peux remercier Marv chaque jour de ma vie ! Donc on ne sait jamais ! (rires)

Donc si la série a du succès, vous voyez-vous travailler avec d'autres artistes ?

Idéalement, comme je l'ai expliqué, je préférerais tout contrôler moi-même. mais ça ne veut pas dire que je ne pourrai pas travailler avec quelqu'un d'autre si la situation l'exigeait. Si je ne peux pas fournir alors que la demande est élevée etc. Pour ce premier arc de l'histoire d'ailleurs, j'ai besoin d'aide à un moment donné, car l'un de mes personnages est dessinatrice de comics, il va me falloir un autre style de dessins que le mien pour qu'on remarque la BD dans la BD. Mais en dehors de ça, je veux tout faire moi-même, pour le meilleur ou pour le pire ! Si ça marche ce sera fantastique et sinon, j'aurai eu une nouvelle chance et j'aurai tout donné.

Parmi les personnages que vous avez créés, qui aimeriez-vous voir interagir avec les Sirènes et pourquoi ?

Un crossover *Titans/Sirens* serait génial et vendrait sûrement beaucoup, mais je ne crois pas que ça pourrait arriver ! (rires) Alors disons plutôt que ceux qui ont suivi ma carrière en auto-édition, penseront plutôt aux personnages de *Crimson Plague*. Il y a des choses que je n'ai pas eu l'occasion de finir dans

EN HAUT : le découpage dense, resserré, caractéristique de Pérez, se retrouve dans *Sirens*.

AU CENTRE : une institutrice "bad ass", à qui il ne faut pas chercher des noises.

EN BAS : des éléments de science-fiction dans *Sirens* il y en a, mais on y trouve également quelques dragons !

CI-DESSUS : *Superman*, en quelques épisodes mal vécus, sera arrivé à détourner Pérez de DC Comics.

CI-DESSOUS : *Crimson Plague*, une série culte que Pérez n'a jamais terminée mais qui pourrait, d'une certaine manière, trouver sa conclusion à travers *Sirens*.

EN BAS : *Teen Titans : Games*, le dernier jalon important de Pérez chez DC.

cette série et que *Sirens* va peut-être me donner l'occasion de poursuivre...

Quelles qualités ou défauts de *Wonder Woman* pensez-vous avoir mis dans *Sirens* ?

Il me semble avoir appris avec *Wonder Woman* que la patience et la compréhension sont de plus grandes vertus que l'action elle-même. Et ce que j'ai appris personnellement de mes années aux côtés de ce personnage est la tolérance et le fait de réfléchir avant d'agir. Car il y a peut-être quelque chose d'autre de mieux à faire que l'action... La première attaque de Wonder Woman est toujours réservée. Elle ne connaît pas la force de l'ennemi en face et s'il représente une vraie menace, donc elle ne veut pas risquer de le tuer ! J'ai aussi appris la tolérance religieuse aux côtés de Wonder Woman. J'ai fait des recherches sur le paganisme etc. Et ça me permet de mieux comprendre ma nièce qui s'est engagée dans une mission de mormons. Je n'ai pas été élevé par des mormons, je ne connais pas leurs croyances... Ce que j'ai appris aussi c'est que dans un monde de super-héros, ce qui rend les personnages intéressants, c'est leur partie humaine. Pour chaque Superman, il y a un Clark Kent. Si vous ne savez pas créer et dessiner un bon Clark Kent humain, Superman n'a pas de quoi être un super-héros crédible. Voilà des choses que j'ai apprises au fil des années dans cette industrie et particulièrement au contact de personnages comme Wonder Woman.

Qu'est-ce qui vous a inspiré les dragons de cet épisode 1, qui semblent avoir une assez grande importance ?

Dès le début, j'avais en tête l'idée que les dragons que nous prenons pour des créatures mythiques sont en fait des aliens venus d'une autre planète qu'on retrouve dans le futur, ça faisait partie des trucs que je trouvais cool et que j'avais dans la tête. En plus, ça m'avait été inspiré par un dessin que j'avais fait pour Dragon Con, une convention de comics et qui est devenu leur emblème. J'avais dessiné ma femme en danseuse du ventre mystique avec un dragon ! Ce dessin m'a inspiré le personnage de Vanisha et m'a mené ensuite à la création de la race des dragons qui est assez importante effectivement pour l'histoire de *Sirens*. Quand vous êtes dans un moment d'inspiration créative, une chose en amène une autre. C'est ça que j'apprécie vraiment le plus avec *Sirens*, je ne fabrique pas des comics je suis dans la création en permanence. Et quand je me dis : "*Et si ?*", je fonce et j'explore cette possibilité !

On a l'impression que votre famille et vos amis jouent un vrai rôle dans votre processus créatif, non ?

Je ne serai pas ici sans ma femme, ça, c'est sûr. Nous n'avons pas d'enfants, mais nous avons beaucoup de famille et d'amis, je ne vis pas seul dans un vide intersidéral, donc oui, les relations sociales sont très importantes pour moi, et c'est sans doute pour ça aussi que j'aime les comics d'équipe. D'autant plus que je dessine d'après ce que je vois ! Je ne peux pas voyager dans le temps, mais je peux observer les réactions de chacun dans telle ou telle situation, j'apprends beaucoup des gens qui m'entourent. Donc oui, je les chéris, je les remercie, ils sont comme de l'or pour moi et mes fans de la même façon, car depuis des années ils font partie de ma famille. Et je voulais que cette série soit une lettre d'amour pour eux, où ils tiennent une place prépondérante.

Vous allez faire une grande tournée pour le lancement de *Sirens*, impatient ?

Je n'avais jamais fait une tournée pareille, c'est génial ! Ma seule frousse c'est que je ne vais pas produire beaucoup de pages pendant que je serai sur la route, mais ça va être une expérience ! À Los Angeles et Dallas, certains de mes modèles seront là, comme des dizaines de gens qui sont dans *Sirens* ! Ils vont peut-être même signer à mes côtés, c'est une joie extraordinaire ! On a une couv' différente par étapes, et la dernière, celle de mon comic-shop local, a droit à la couv' avec ma femme, qui a inspiré le personnage de Vanisha... Sans compter les conventions de Cincinnati et Pittsburgh au milieu, bref, je ne vais pas m'ennuyer mais je suis hyper fier ! Sauf si je finis en chaise roulante à cause des voyages en avion, mais sinon ça va être super !

Qu'aimeriez-vous que les lecteurs retiennent de *Sirens* ?

J'espère qu'ils vont aimer l'histoire et qu'elle va les faire réfléchir, qu'ils vont véritablement l'avoir lue et pas juste parcourue car elle est très dense. Et si les critiques ne sont pas positives, au moins on ne pourra pas m'accuser d'avoir fait un truc téléphoné. Au contraire, j'ai travaillé dur pour produire un comic-book dont j'espère qu'il plaira à beaucoup. J'ai appris dans ma carrière qu'on ne peut pas prédire ce qui va se vendre ou pas. Il faut faire de votre mieux et si les fans sont là ils amèneront la série à l'étape suivante. Les fans ne me doivent rien et s'ils aiment, c'est mon boulot de leur faire plaisir. Et s'ils n'aiment pas, c'est mon boulot de faire mieux la prochaine fois...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

JEFF LEMIRE
DOUBLE IDENTITÉ

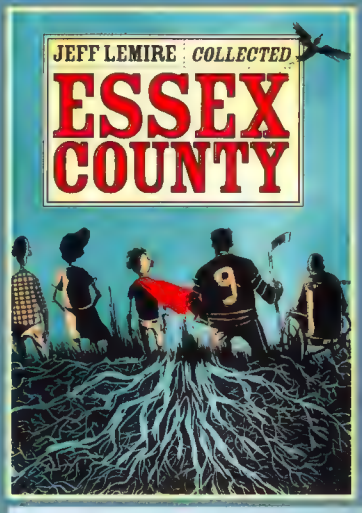
SCÉNARISTE DE QUATRE TITRES CHEZ URBAN COMICS SORTIS CE MOIS D'OCTOBRE ET INVITÉ À LA PARIS COMICS EXPO EN NOVEMBRE, JEFF LEMIRE EST UN AUTEUR PROLIFIQUE À DEUX VISAGES : IL ALTERNE AVEC SUCCÈS ENTRE SUPER-HÉROS ET HISTOIRES INTIMISTES, TOUT EN RESTANT FIDÈLE AUX THÈMES QUE L'ON RETROUVE TOUT AU LONG DE SA BIBLIOGRAPHIE. DE CANADIEN CONTENU À MULTIPLIER LES PROJETS.

La vision qu'à Jeff Lemire de son pays est très différente de celle véhiculée par des personnages comme Wolverine ou l'équipe Alpha Flight. Dès ses premières œuvres, ce scénariste et dessinateur autodidacte s'est positionné comme un artiste presque patriote. En 2007, après quelques publications très confidentielles, il est repéré par Top Shelf chez qui il publie la trilogie *Essex County* (disponible en français chez Futuropolis). Cette série de trois romans graphiques se déroule dans la ville d'origine de Lemire, et c'est un hommage à la culture, aux paysages et aux gens qui y vivent. Même si une certaine tristesse est palpable dans les destins des personnages, Lemire y mêle une profonde humanité, faisant de cette chronique rurale une œuvre touchante. Le personnage de Lester, jeune orphelin rêveur toujours affublé de sa cape et de son masque, est en réalité une façon pour Lemire de se mettre en scène, sans toutefois être moralisateur ni condescendant, lui l'artiste, l'intellectuel venu de la campagne qui ne se retrouvait pas dans son carcan familial.

RACINES

Voilà un autre des thèmes habituel de Lemire : la quête de l'identité et l'attachement à la famille alors qu'on aspire à des choses différentes. Lester se cherche, et il en sera de même pour ses futurs héros : Conner Kent, Lester, Oliver Queen ou Jack Joseph qu'on retrouvera respectivement dans les titres *Superboy*, *Essex County*, *Green Arrow*, *Jack Joseph*, *Soudeur sous-marin*, et surtout John Griffen dans *The Nobody* adapté de *L'Homme Invisible* d'H.G. Wells. *Essex County* est une œuvre fondatrice pour Lemire. Elle lui a apporté la reconnaissance du public et celle de ses pairs, via de nombreux prix et de propositions venues d'autres éditeurs, tels que DC Comics. C'est Geoff Johns qui l'introduit dans la firme et le place sous son aile. Après un rapide passage sur *Atom* (via des one-shots et des back-ups d'*Adventure Comics*), on le retrouve à l'écriture de *Superboy* pour une série régulière qui ne durera que 11 numéros. Lemire y raconte les aventures de Conner à Smallville, dans un décor champêtre du Kansas, si semblable à *Essex County*. "*Cela faisait écho aux thèmes de mes œuvres précédentes et semblait évident*".

Plus récemment, c'est par la série *Justice League United* qu'il a pu importer sa touche canadienne. D'abord parce que la série était au départ prévue pour s'appeler *Justice League Canada* et ensuite par l'arrivée du personnage d'Equinox dans l'équipe, une jeune amérindienne issue d'une communauté qui existe réellement, les Cris. C'est la première fois que Lemire s'approche de ce qui ressemble à un engagement politique, et cela semble être une nouvelle étape dans sa manière de partager son patriotisme habituellement modéré. Cela dénote avec ses références régulières, et plus légères, au sport national : le hockey, dont il est lui-même un grand fan. Mais, comme dit précédemment, il ne faut pas réduire Lemire à une seule obsession. Parmi elles, la famille joue un rôle primordial et sa manière de l'approcher a évolué au fil de sa vie personnelle.



CI-DESSUS : *Essex County*, le goût du terroir selon Lemire ?

EN BAS : l'étrange protagoniste principal de *Sweet Tooth*.

MA FAMILLE D'ABORD

Dans ses premières œuvres, Lemire aborde ce thème au travers des yeux de personnages enfantins ou asociaux. Dans *Lost Dogs* (une de ses premières œuvres, publiée à compte d'auteur et depuis rééditée par Top Shelf) le personnage principal est un père de famille, géant et simple d'esprit qui va devoir recomposer sa vie après la mort de sa femme et sa fille. Dans *Essex County*, c'est Lester qui ne parvient pas à faire face au monde réel après la mort de ses parents. Face à eux, se dresse invariablement la figure du père, dure, impénétrable et incompatible avec leurs idéaux d'enfants. L'exemple le plus évident se trouve chez *Jack Joseph*. Lors d'une plongée sous-marine, un futur père de famille est envahi par le souvenir de son propre père décédé. Il va se mettre à douter de ses capacités paternelles, au point de frôler la folie. Lemire fait de ces moments clés de la vie de ses personnages des étapes dans leurs quêtes d'identité.

On retrouvera plus tard un *statu quo* similaire dans *Sweet Tooth*, une série régulière publiée chez Vertigo entre 2009 et 2013. Le scénario débute à la mort du père de Gus, un adolescent arborant d'étranges cornes de rennes sur la tête. Élevé depuis l'enfance par son père dans un lieu reclus, Gus se voit obligé de sortir de sa zone de sécurité pour explorer le monde extérieur. Il y

Jeff Lemire est aussi à l'aise dans les productions les plus indés que dans le "mainstream" assumé. Il a fait les beaux jours d'*Animal Man* (ci-dessus) en 2011, est passé par la case *Green Arrow* (en bas) et gère désormais les aventures de la branche canadienne de la Justice League (à droite).

découvre un univers post-apocalyptique où les hybrides tel que lui sont considérés comme des monstres et tués. Cependant, l'arrivée opportune de Jepperd, un charismatique chasseur inspiré du Punisher, va lancer un road-trip désespéré qui va faire passer Gus de l'adolescence à l'âge adulte. La série se base sur la construction du lien entre Gus, Jepperd et la relation père/fils qui va se développer entre eux. Il s'agit là de la première longue série régulière de Lemire, et donc la première possibilité pour lui de faire évoluer ses personnages sur le long terme plutôt que sur un scénario de roman graphique, déjà écrit de bout en bout. Même s'il avoue savoir dès qu'il commence une histoire comment elle finira, Lemire est libre de prendre le chemin qu'il désire entre ces deux points. Il va ainsi produire une saga à la fois universelle mais centrée sur un petit groupe de personnages, à la manière de Robert Kirkman avec *The Walking Dead*. Au final, le chemin importe plus que la destination. Au fil des numéros, le duo croisera d'autres personnages qui s'ajouteront au casting et constitueront une véritable cellule familiale autour de Gus et Jepperd. La famille s'agrandit. Comme si Lemire avait lui-même évolué durant l'écriture de cette série, il choisit un axe différent pour parler de la famille dans une de ses futures séries : *Animal Man*.

[illegible]

C'est à l'occasion des *New 52* que Lemire aura l'occasion de prendre en main ce personnage délaissé depuis le run de Grant Morrison à la fin des années 1980. Lemire le fait passer de Vertigo à l'univers DC et en profite pour commencer une saga longue de 29 numéros. Cette fois-ci, le parti pris nous met dans la peau de Buddy Baker, un super-héros/acteur/activiste mais surtout mari et père de deux enfants. Le point de vue est inversé et même si les enfants jouent un rôle majeur dans le scénario, le lecteur vit ses aventures à travers des yeux d'adultes. Buddy n'est pas une coquille vide comme les protagonistes précédents, il a un passif important et son comportement n'est pas dicté par des pulsions immatures. Il est conscient que son clan est sa plus grande faiblesse et qu'il doit protéger les siens plus que tout au monde. En se posant comme adulte, Lemire dévoile une nouvelle facette de son écriture, sans doute inspirée de son expérience récente de père de famille. Ce qui relie tous ses titres jusqu'à maintenant, c'est la dramaturgie qui semble être la seule façon pour Lemire de parler de ces thèmes. Même quand il écrit des titres grand public, il ne peut s'empêcher d'y ajouter une touche de tristesse et de désespoir comme dans *Animal Man*, *Frankenstein* ou *Green Arrow*. De la même façon, quand il traite de l'amour, rien ne semble acquis pour les personnages de Lemire.

La plupart du temps chez Lemire, la romance ne joue qu'un rôle secondaire, comparé aux enjeux familiaux et identitaires des personnages : le triangle amoureux du second volume d'*Essex County*, point de départ d'une histoire fraternelle, Gus tombant amoureux au cours de son périple dans *Sweet Tooth*, sans oublier chacune des femmes des personnages centraux de *Jack Joseph* ou *Animal Man*. Mais avec *Trillium*, son œuvre indépendante la plus récente, il place pour la première fois l'amour au cœur du récit. Cette romance impossible entre un soldat du XX[e] siècle et une scientifique de l'an 3797 est donc une première dans sa carrière, même si le Canada est à nouveau présent mais sous forme de caméo : le trillium étant le nom d'une plante caractéristique de la province de l'Ontario et un élément central de l'intrigue de cette mini-série publiée chez Vertigo.

Il est appréciable de constater que malgré sa notoriété grandissante, Jeff Lemire ne semble pas vouloir s'échapper des thèmes qui ont fait son succès. Même si son rôle de scénariste chez DC Comics lui prend maintenant la quasi-totalité de son temps, il continue malgré tout à imaginer des univers originaux dans des titres en creator-owned. Des titres qu'il dessine lui-même, exception faite du titre à venir, chez Image Comics : Descender, qui sera illustré par Dustin NGuyen. "*Le scénario verra un jeune robot tenter de survivre et de trouver sa place dans un univers qui le craint et le déteste*". Tiens donc…

Christopher Maloine

STAN GOLDBERG 1932-2014

STAN GOLDBERG S'EST ÉTEINT FIN AOÛT. LE NOM DE CE DESSINATEUR ÉTAIT LE PLUS SOUVENT ASSOCIÉ AVEC ARCHIE COMICS. IL A EN EFFET DESSINÉ PENDANT DES ANNÉES D'ARCHIE, LA VEDETTED DE LA SOCIÉTÉ, MAIS AUSSI CELLE DE SABRINA LA PETITE SORCIÈRE. MAIS PLUS LARGEMENT LE PARCOURS DE GOLDBERG A ÉTÉ LÉGENDAIRE, PUISQU'IL A PARTICIPÉ AU LANCEMENT DE NOMBREUX HÉROS PHARES DE LA MARVEL.

Stan Goldberg fait partie de cette génération où tout était possible dans les comics. Finalement le plus dûr était d'oser pousser la porte d'un éditeur. Mais si vous osiez et que vous [illegible] fait de lui un coloriste et même, rapidement, [illegible] à dire qu'à un moment de l'histoire de Marvel [illegible] pas en 1952, pour une courte histoire de *Marvel Tales*. En fait Goldberg ne semble pas vraiment à l'aise avec le dessin des séries d'action, qu'il s'agisse d'horreur ou de récits policier. Non, Goldberg, lui, il préfère les atmospheres plus légères. C'est dans l'humour et le sentimental qu'il s'éclate. Mais ça tombe bien: A cette époque l'éditeur a une gamme plus large. Goldberg se retrouve à dessiner des séries de jeunes filles, Kathy puis Millie [illegible] Marvel. Il fait équipe avec Stan Lee (lui surnomme l'équipe "Stan L et Stan G". Mais il reste avant tout LE coloriste maison. C'est donc logiquement à lui qu'on va demander de mettre en couleurs. Fantastic Four en plus [illegible] grand classement qui accompagne le [illegible] Marvel. Le truc qui est [illegible] les mains, les créateurs, alors qu'ils sont [illegible] de concevoir une [illegible] Spider-Man, [illegible] Men ou d'autres encore les passent entre les mains. Les connaisseurs se souviendront sans doute que Hulk était gris dans le premier épisode et qu'il a fallu changer après des [illegible] Que voyez-vous qui [illegible] les [illegible] possibles ! Mais [illegible] Marvel [illegible] Goldberg y a [illegible] DC Comics pour se concentrer sur son travail de dessinateur de séries ados. C'est [illegible] *With Archie*, *Sabrina The Teen-Age Witch* ou *Josie And The Pussycats*. Pendant cinq ans il va également devenir l'artiste attitré du sunday strip d'*Archie*. Oubliée, l'époque du coloriste. Il devient indissociable de ce garçon qui vit dans une Amérique idéalisée. Dans les années 80, on le voit pourtant un peu papillonner chez DC, travaillant sur la série *Captain Carrot and his Amazing Zoo Crew*. Techniquement, c'est du super-héros, mais sur un registre animalier, [illegible] son style [illegible] Le fils de Stan Goldberg est [illegible] [illegible] Le premier [illegible] [illegible] [illegible]

DEATHSTROKE
LE PRIX DU DANGER

© DC COMICS

VIEIL ENNEMI DES JEUNES TITANS, DEATHSTROKE FAIT PARTIE DU PAYSAGE DE DC COMICS DEPUIS PRESQUE 35 ANS... ET FUT L'UN DES PREMIERS PERDANTS DU REBOOT DE L'ÉDITEUR EN 2011. POURTANT LE PERSONNAGE FASCINE. LA PREUVE EN EST SA PRÉSENCE SUR DIFFÉRENTS SUPPORTS (LA SÉRIE TV *ARROW* OU LE JEU *ARKHAM ORIGINS*)... ET LE FAIT QUE DC REMETTE LE COUVERT EN DONNANT UNE NOUVELLE CHANCE À CE SURDOUÉ DU CRIME.

Quand vous avez pour surnom "le Terminator", rien n'évoque là précisément la paix et le bonheur entre les hommes (désolé si, d'aventure, il y a un Jean-Pierre Terminator qui nous lit). Deathstroke the Terminator (traduisez par "Attaque Mortelle le Terminator") affiche donc la couleur dès son nom. On n'est pas chez les Bisounours. Au contraire le personnage est considéré par beaucoup comme le principal assassin de l'univers DC, quelqu'un qui fait tiquer la plupart des héros sur le point de l'affronter. Un exploit d'autant plus notable que si les assassins d'un jour ne manquent pas, entretenir ce genre de réputation sur des décennies (alors qu'un "méchant" ne peut, par la force des choses, que perdre encore et encore) est en soi un exploit. Deathstroke, c'est ce qui arriverait si vous preniez Captain America et Kraven le Chasseur (ainsi que quelques brins de Batman, de Wolverine et Nick Fury), que vous mixiez l'essence de ces personnages et que vous l'injectiez dans l'univers de DC Comics, le résultat ? Une sorte de super-soldat qui est passé du côté obscur, et en théorie imbattable.

LE PÈRE ET LE FILS...

En 1980, le scénariste Marv Wolfman et le dessinateur George Pérez réinventent *Les Jeunes Titans*, série qui réunit les apprentis des principaux héros de DC Comics mais qui a jusqu'ici périclité. Conscients qu'il faut du sang neuf, les deux auteurs injectent de nouveaux membres comme Starfire, Cyborg ou Raven. Mais il faut aussi revoir la liste des adversaires des Jeunes Titans, qui n'est pas vraiment folichonne. Un de leurs ennemis les plus emblématiques était jusqu'ici... le Mad Mod, un créateur de mode dément. Pas vraiment de quoi trembler... Wolfman décide donc de revoir les menaces à la hausse. Dans le premier épisode les Jeunes Titans combattent un empire intergalactique et on esquisse, déjà, la venue du démoniaque Trigon. C'est dans *New Teen Titans #2* que les auteurs lancent Deathstroke, l'ennemi rêvé pour l'équipe. Les "Nouveaux Jeunes Titans" visent à s'émanciper de l'ombre de leurs mentors (Batman, Wonder Woman ou la Justice League en général). Ils ont une certaine forme d'Œdipe à régler. Deathstroke (tout comme Trigon dans un autre registre), c'est le contraire. En fait dans ce deuxième épisode de la série c'est son fils, Grant, qui, par jalousie envers les Jeunes Titans, contacte la secte technologique H.I.V.E. pour subir un traitement qui fera de lui un assassin surpuissant, le Ravageur. Grant lui-même ignore que son père, Slade Wilson, est un célèbre mercenaire recherché internationalement : Deathstroke. D'ailleurs au passage on notera qu'il y a quelques vagues ressemblances avec le pitch plus tardif du *Wanted* de Mark Millar. Seulement le Ravageur n'est pas de taille à combattre les Jeunes Titans sans se griller les synapses. H.I.V.E. a tablé depuis le début que Deathstroke prendrait part au combat et les débarrasserait "pour rien" des Jeunes Titans. Mais le combat tourne court. L'organisme de Grant ne tient pas le choc. Il meurt et, comme de bien entendu, à partir de là, Deathstroke tient les jeunes héros comme responsables de la mort de son fils. Il n'aura de cesse que de leur tendre des pièges, plus ou moins directement. L'avantage, c'est que c'est un mercenaire. N'importe quel autre ennemi des Jeunes Titans peut donc acheter ses services ou sa protection. Il peut débarquer de manière oblique dans des intrigues où on ne l'attendait pas. Dans un univers où la plupart des criminels sont des joueurs ou des farceurs compulsifs, généralement centrés sur un gadget ou un jeu, Deathstroke fait tache. Bardé d'un arsenal high-tech (en particulier un bâton qui émet des décharges mais aussi des sabres et des armes à feu), Slade Wilson n'est pas là pour plaisanter. Le seul signe que cette machine à tuer a des limites, c'est qu'il a perdu un œil. Introduit un peu à la va-vite, comme un archétype d'assassin, Deathstroke va gagner en détail et en complexité dans les mois qui suivent. Slade Wilson était un soldat consciencieux, intégré dans un corps d'élite pendant la guerre de Corée. Là, il a rencontré Adeline Kane, qui devint rapidement son épouse et la mère de ses enfants. La famille était heureuse jusqu'à ce que Slade se porte volontaire pour tester un sérum expérimental. Le problème est que, contrairement à Steve Rogers/Captain America (d'ailleurs on note que la cotte de maille bleue du 1er costume de Deathstroke renvoie à celle du Captain), l'expérience tourne mal. Le produit permet à Slade d'utiliser la "majeure partie de son cerveau", le rend plus intelligent, plus vif... mais le traumatisme influe également sur sa personnalité. Slade devient alors le mercenaire masqué Deathstroke sans que sa famille ne soit au courant. Plus tard, quand

CI-DESSUS : la toute première apparition de Deathstroke (à l'époque on insistait plus sur son autre surnom de Terminator, tombé en désuétude depuis, afin d'éviter la confusion avec un certain T-800).

CI-DESSOUS : Slade Wilson tient à la fois d'un Captain America qui aurait mal tourné mais aussi d'un Kraven transposé dans l'univers DC. C'est un chasseur né !

son épouse l'apprend, elle tente de le tuer, et dans l'affrontement, Slade perd l'usage de son œil. Slade Wilson est souvent accompagné de Wintergreen, un majordome/assistant militaire à qui il a sauvé la vie.

JUDAS

Deathstroke va rapidement s'imposer comme une figure récurrente. Preuve en est que dès Marvel and *DC Present The Uncanny X-Men and The New Teen Titans*, en 1982, le personnage est là pour tenir tête aux deux équipes, dans une histoire impliquant Darkseid et le Phénix Noir. Mais son plus grand coup reste à venir : comme on le découvrira vite, Slade n'est pas qu'une brute épaisse renforcée par un sérum. On est quelques degrés au-dessus d'un Bane. Au contraire Slade Wilson peut être machiavélique et va le prouver dans la saga *Judas Contract*. Il s'avère qu'il a introduit une "taupe" parmi les Jeunes Titans. Depuis des mois l'équipe accueille Terra, une gamine de 14 ans dotée d'un sacré caractère.

CI-DESSUS : la première série Deathstroke The Terminator, dont les couvertures étaient au début assurées par Mike Zeck.

À DROITE : Déja membre des Titans dans une autre incarnation, Rose Wilson s'est vraiment fait un nom quand elle est devenue la troisième Ravager.

EN BAS : *Judas Contract*, la pire attaque de Deathstroke contre les Titans, a poussé Dick Grayson a devenir Nightwing et Jericho (le fils de Slade) à rejoindre le groupe.

Quand le reste des Titans fini par lui faire confiance (par exemple en partageant les identités secrètes des uns et des autres), elle se retourne contre eux. Elle est la partenaire de Deathstroke. Sans doute à plus d'un niveau d'ailleurs car une scène la montre en petite tenue, hypermaquillée, dans une promiscuité qui laisse entendre qu'à 14 ans, elle est la maîtresse du mercenaire (Wolfman désirant écarter tout soupçon de pédophilie expliquera plus tard que Slade n'a pas cédé à ses avances). L'attaque fait long feu (tandis que Terra trouve la mort au terme de la saga). Mais Deathstroke a ainsi porté un coup à l'âme des Jeunes Titans. Changeling (Beast Boy), qui était amoureux de Terra, sera à dater de ce jour un ennemi mortel de Deathstroke, manquant de le tuer à une ou deux occasions. Mais *Judas Contract* comprend aussi un retour de manivelle. C'est le moment où Adeline trouve les Titans, leur révèle l'origine de Slade et leur présente… son autre fils, Jericho. Le reste de la famille Wilson est bien décidé à arrêter les agissements de Deathstroke et Jericho (un personnage muet qui peut posséder mentalement le corps de ses adversaires) devient membre des Jeunes Titans. Ironiquement, en cherchant à se venger de l'équipe, Deathstroke a précipité l'arrivée de son autre enfant dans le groupe !

MERCENAIRE EN SOLO

Dans les années qui suivent, Deathstroke reste une menace récurrente dans le sillage des Jeunes Titans. La chose change en 1991, après l'arrivée de John Peterson au poste d'éditeur de *New Teen Titans*. DC voit ce qui s'est passé avec les X-Men, comment Marvel en fait le centre d'un réseau de séries populaires. La mission de Peterson est de développer la licence des Titans, de trouver des séries dérivées. À l'occasion d'un épisode centré sur Deathstroke, l'éditeur a une illumination : la tendance est au "dark", aux ninjas de tout poil. En fait, ça, c'est la version officielle. La vérité c'est que début 1991 Rob Liefeld, fan de Deathstroke, introduit une parodie, Deadpool (Wade Wilson), dans les pages des *New Mutants*. De quoi envoyer à DC le signal qu'il y a quelque chose à faire avec Slade. Plutôt que de lancer un autre groupe de Titans, Peterson propose donc de donner sa propre série à Deathstroke. Marv Wolfman accepte. Et, à une époque où Magneto, le Joker, Fatalis ou Lex Luthor sont loin d'avoir leur propre titre, l'assassin leur grille la politesse. Deathstroke a cela pour lui que, s'il est un assassin sans pitié, il observe un certain code d'honneur, ne trahit pas ses clients et peut se retrouver dans des situations où il devient un anti-héros un peu dans le même registre que le Léon de Luc Besson. D'ailleurs Wolfman s'empresse de brouiller les cartes. Les premiers épisodes de la série sont passés à combattre… le Ravageur ! Grant Wilson, le fils de Slade, serait de retour ? C'est ce qu'on veut lui faire croire. En fait ce nouveau Ravageur est une vieille connaissance de Deathstroke, un militaire qui suivait la même formation que lui et qui était secrètement amoureux d'Adeline. C'est cet homme qui, dans l'ombre, empoisonne la vie de Slade depuis des années. C'est même lui qui avait poussé Grant à rejoindre la secte H.I.V.E. et qui, donc, a orchestré sa mort, pour se venger du père. Deathstroke trouve donc un "vrai" responsable à la perte de son fils. Du coup sa vendetta contre les Titans n'a plus la même force (encore qu'on ne peut guère dire qu'ils deviennent amis) et il peut se consacrer à d'autres choses. D'ailleurs il va revenir au rôle de père puisqu'on découvre qu'Adeline et lui ont eu trois enfants. C'est-à-dire qu'il y a aussi une jeune fille, Rose (qui deviendra par la suite Ravageur à son tour). *Deathstroke The Terminator* va durer soixante numéros. Une jolie réussite pour un bad guy… Mais, en 1996, la série s'essouffle. Wolfman tente alors de refondre le personnage tandis qu'un jeune, Mike Huddleston, reprend les dessins (le costume de Deathstroke devient du coup entièrement bleu). Mais la greffe ne prend pas et DC, sur le point de relancer la licence des Jeunes Titans, décide de passer un coup de balai sur les titres existants. Wolfman cessant de s'occuper de lui, Slade perd en ambiguïté dans ses apparitions suivantes, redevenant avant tout, un tueur….

UNE VIE DE FOU

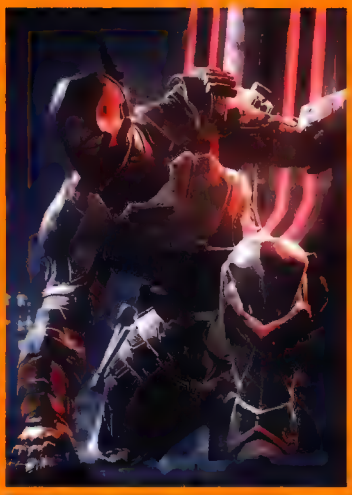
En 2003 Rose Wilson est devenue membre d'une nouvelle incarnation des Teen Titans (scénarisée par Geoff Johns). Apparemment, s'en est trop pour Deathstroke, qui décide de démontrer que l'équipe est dangereuse, dans le sens où elle encourage de jeunes héros à risquer leur vie. L'assassin commence par détruire le genou d'Impulse/Kid Flash. Slade semble être devenu fou. Il a même décapité le fidèle Wintergreen pour exposer sa tête ! Mais très vite il apparaît qu'il n'est pas responsable de ses actes. Deathstroke est sous la domination mentale de son fils, Jericho, qui est lui passé du côté obscur. Dès qu'il est débarrassé de cette emprise, Deathstroke prend la poudre d'escampette. Mais à partir de ce moment-là, son champ s'élargit, – il ne menace plus seulement les Titans mais commence réellement à ravager l'univers DC. C'est *Identity Crisis*, en 2004, qui va faire

exploser son envergure. Deathstroke y tient tête à toute la Justice League (mais est-il battu par Green Arrow, une des premières associations majeures des deux personnages). Mais surtout c'est le sentiment de peur qu'il inspire aux héros qui est tangible. Deathstroke promet de se venger de Green Arrow un jour… Sans doute que la scène n'est pas passée inaperçue chez les futurs producteurs de la série TV *Arrow*. En ouverture d'*Infinite Crisis*, Deathstroke fait partie des criminels qui assassinent une partie des Freedom Fighters, une équipe mineure. Mais il prend également part à la destruction de Blüdhaven, la ville de Nightwing, considérant que ce dernier est responsable d'avoir éloigné sa fille de lui. De ce fait, l'utilisation mineure qu'en fera Grant Morrison dans *Batman And Robin vol.1* est judicieuse : Deathstroke est utilisé par Talia pour contrôler les mouvements de Damian, le retournant contre Batman (qui à l'époque n'est autre que Dick Grayson, l'ex-Nightwing). C'est donc la poursuite de leur vendetta… La "fin de carrière" de cette version de Deathstroke se déroule dans la série *Titans*. Elle est maladroite. DC louche ouvertement sur les Dark Avengers. Désirant se venger des héros, Deathstroke lance une équipe de mercenaires nommée Titans, histoire de salir la réputation de ses adversaires. Mais c'est cousu de fils blancs et la série (bien que joliment mise en image) est un échec. Le seul trait cohérent est qu'il essaie de corrompre Arsenal (ex-sidekick de Green Arrow et membre des Jeunes Titans).

SECONDE VIE

En 2011 DC juge utile de lui redonner sa série. Vu sa place de plus en plus centrale, cela se comprend. Mais il a perdu une partie de son moteur : dans l'univers de DC tel que rénové en 2011, les Jeunes Titans n'ont pas d'existence antérieure. Ils n'ont donc pas coûté la vie au fils de Slade. Le ressort de la vengeance personnelle du père est donc amoindri. Deathstroke avait bien un fils, Grant, disparu dans d'autres circonstances (Rose et Jericho existent aussi, jouant des rôles différents). Dans la nouvelle continuité, la machine à tuer prend donc le dessus sur le père se faisant justice. Le gros ajout à la mythologie du personnage c'est que sa période "bon soldat" est désormais enrichie d'un passage dans Team 7, une équipe paramilitaire où il côtoyait les futurs Grifter, Black Canary ou encore Deadshot. S'il faut en croire *Deadstroke #0* (écrit et dessiné par Rob Liefeld), c'est en combattant dans cette unité qu'il a été gravement blessé, nécessitant un traitement qui a fait de lui un super-soldat. Mais la série est perdue dans un flot de relances et n'est pas précisément à la hauteur. Elle s'arrête en 2013, sans tambours ni trompette. D'autant qu'entre-temps quelque chose est venu bousculer la donne : les gens connaissent

"Mais surtout c'est le sentiment de peur qu'il inspire aux héros qui est tangible."



désormais deux versions plus imposantes du personnage. D'un côté il y a le Deathstroke des jeux *Batman : Arkham*, qui est quand même quelques étages au dessus en termes de dangerosité et de charisme (il est plus raccord avec le Deathstroke qu'on connaissait du temps d'*Identity Crisis*). Et puis, surtout, il y a celui vu à la télévision, dans *Arrow*. Ce Deathstroke/Slade Wilson est lié à l'origine même d'Oliver Queen. La série situe de nouveau le personnage dans un système de vendetta (bien que cette fois-ci il ne soit pas tourné contre les Jeunes Titans). Ironiquement la rivalité amoureuse qui s'installe entre les deux hommes n'est pas sans rappeler le problème qu'avait connu Slade avec le deuxième Ravager, si ce n'est que cette fois c'est Deathstroke qui se retrouve dans le rôle du jaloux. Cette version rend à Deathstroke ce côté "revanche personnelle" qui manque à la BD depuis 2011. Et puis, commercialement, DC a vu les chiffres hallucinants d'*Harley Quinn*, série portée par la célébrité du personnage dans d'autres médias. Il y a donc intérêt à revoir la copie. En 2013 sonne une reprise en main. Lors du "Villains Month", le numéro spécial consacré à Deathstroke (bien que maladroit à de nombreux égards) est une refonte du personnage, tirant un trait sur la récente origine (la perte de l'œil est racontée de manière totalement différente qu'un an plus tôt par Liefeld). Ce n'est pas innocent. Comme par hasard, les deux scénaristes de l'épisode sont Corey May et Dooma Wendschuh (auteurs du jeu *Arkham Origins*). Ce n'est qu'un préambule. Deathstroke est ramené d'abord dans les pages d'une autre série relancée, *New Suicide Squad*, où il se retrouve à faire équipe avec… Harley Quinn (comme le monde est petit). En septembre, DC vient de lancer le comic-book numérique *Arrow 2.5* (qui explique ce qui se passe entre les saisons 2 et 3 de la série TV), où Deathstroke a également une large place. Puis, enfin, à peine un an après la fin de sa précédente série, Deathstroke reprend du service en ce mois d'octobre, cette fois scénarisé et dessiné par un auteur plus en vue, Tony Daniel. Objectif ? Refaire de Deathstroke pas seulement une machine à tuer mais une machine à gagner. Une chose est sûre : entre les comics, les jeux et la télévision, l'exposition du personnage est sans précédent.

Xavier Fournier

CI-DESSUS : *New Suicide Squad* (à gauche) réunit Harley Quinn, Deathstroke et Deadshot, une décision qui doit tout à la présence de Slade Wilson dans la gamme des jeux vidéo *Batman : Arkham* (ci-dessus).

EN BAS : Deathstroke, revu et corrigé par Tony Daniel pour la nouvelle série.

COMICBOX.C
NOVEMBRE - DECEMBRE

MAGNÉTO

PAT MILLS
BRUT DE VÉRITÉ

LE SCÉNARISTE ANGLAIS PAT MILLS NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE. SES HÉROS, MARSHAL LAW, SLÄINE, CHARLEY OU ACCIDENT MAN (EN PASSANT PAR L'ÉCRITURE D'ÉPISODES DE *JUDGE DREDD*) NON PLUS. ILS PORTENT UN REGARD ASSEZ DUR SUR LE MONDE. QUI AIME BIEN CHÂTIE BIEN ? RENCONTRE AVEC UN AUTEUR À LA PALETTE MULTIPLE, QUI TRAVAILLE AUSSI BIEN POUR L'ANGLETERRE QUE LES USA OU LA FRANCE.

Si l'on compare le fossé qui sépare les années 1980 d'aujourd'hui, la France a enfin reconnu la qualité des comics américains et anglais, comme on peut le voir avec la qualité des rééditions de *Charley's War* (publié en VF chez Délirium). Que pensez-vous de ce glissement d'une culture en marge, vers une culture globale ?

J'ai toujours été attiré par la France et le combat des éditeurs et fans pour la reconnaissance des comics, donc dans un sens, c'est un sentiment d'accomplissement. Bien que *Charley's War* bénéficie d'une reconnaissance considérable en Grande-Bretagne, son exposition en France est bien plus grande et j'en suis très reconnaissant. Maintenant, je ne veux pas être mesquin et m'étendre sur les raisons pour lesquelles les Britanniques ont du mal à reconnaître les leurs. Mais je peux au moins glisser que l'obsession des super-héros est un facteur. Une obsession immature et un snobisme à l'égard des comics plus artistiques en est un autre aussi.

S'agit-il d'un problème propre aux éditeurs anglais ?

L'establishment des éditeurs anglais (à ne pas confondre avec les lecteurs), traditionnellement, n'aime pas les comics, à moins qu'il ne s'agisse de divertissements décérébrés fantaisistes ou de "comics intellectuels". Bien que *Charley's War* soit depuis des années un gros succès commercial et que les albums soient sans cesse réédités, il y a comme une résistante autour du sujet et du ton adopté. Par exemple, j'ai écrit une nouvelle histoire, *Brothers in Arms*, dans le style de *Charley's War*, est c'est magnifiquement dessiné par David Hitchcock. Ça parle d'un autre soldat pendant la Première Guerre mondiale et des liens d'amitiés entre les soldats Anglais, Français et Allemands. Eh bien aucun éditeur anglais n'est intéressé ! Je ne m'en fais pas, je suis certain que l'on va trouver un éditeur français tôt ou tard. Vous comprenez pourquoi le marché français et européen est donc si important pour moi.

Vous avez énormément de succès en France soit avec des rééditions comme *Charley's War*, soit des exclusivités comme *Shadowslayer*, *Sha*, ou *Requiem Vampire Knight*. Il y a peut-être quelque chose dans votre manière d'écrire, à laquelle les Français sont sensibles ?

Chaque histoire est différente. Pour *Charley's War*, je suis très impressionné que le public français réagisse si positivement. *Requiem Vampire Knight* est un mélange de fantasy façon française et un sens de l'humour anglais et des histoires et un héros très anglais. Peut-être est-ce la raison pour laquelle la série marche, puisque c'est très différent des autres albums français. Peut-être que c'est la même chose pour *Sha* et *Shadowslayer*.

La différence, c'est peut-être aussi dû aux éditeurs, qui sont aussi pour la plupart des vrais fans de comics ?

J'ai toujours apprécié ma relation avec les éditeurs français, effectivement parce qu'ils ont une vraie compréhension et une vraie appréciation du contenu. Croyez-moi souvent, ce n'est pas le cas en Angleterre ! Regardez, *Sláine* marche extrêmement bien en France et en Europe, mieux qu'en Angleterre, où les éditeurs ne comprennent rien au rêve celte ! Les lecteurs eux comprennent, mais les éditeurs tolèrent ce type de sujet uniquement parce que la série a du succès. Ils apprécient que ce soit commercial, mais ils n'ont aucune empathie pour le sujet. Même les Américains sont restés bloqués sur *Conan*. Parfois avec de la chance, vous tombez sur un éditeur qui apprécie *Elric*, mais ça ne va pas plus loin. Un éditeur anglais très important, m'a dit un jour que *Sláine* n'avait rien à faire dans *2000 AD* et il a refusé de réimprimer la série, bien qu'il s'agisse de la seule série à avoir eu plus de succès que *Judge Dredd* !

Quel est leur problème ?

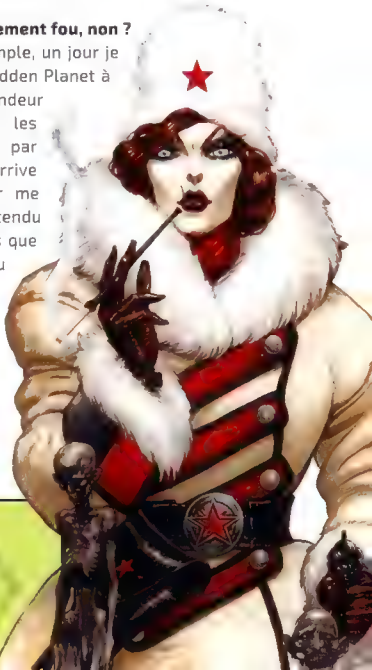
Leur attitude au fond est : "*Nous allons imposer nos préférences personnelles à nos lecteurs, peu importe s'ils aiment ou pas. Rien à battre des réalités commerciales et du public. Nous éditons ce que nous voulons. Nous avons le pouvoir, nous sommes les rois.*"

C'est complètement fou, non ?

Je vais vous donner un exemple, un jour je me rends incognito au Forbidden Planet à Londres. Je demande au vendeur principal où se trouvent les albums de *Sláine* dessinés par Clint Langley, que je n'arrive pas à trouver. Le vendeur me répond qu'il n'a jamais entendu parler de cette série – alors que c'est un des best-sellers du magasin –, et que de toute manière il préfère les vrais super-héros ! J'en ai parlé ensuite à la direction du Forbidden Planet, mais ils ont fait la sourde oreille. En comparaison, en France, quand même le pays d'Astérix, où l'on se

RE ⊙ RES PÈ

- 1976 : *Charley's War* (Eagle)
- 1977 : *Judge Dredd* (IPC Media)
- 1980 : *Nemesis the Warlock* (IPC Media)
- 1983 : *Sláine* (IPC Media)
- 1989 : *Marshal Law* (Epic Comics)
- 1993 : *Punisher 2099* (Marvel)
- 2000 : *Requiem, Chevalier Vampire* (Nickel)

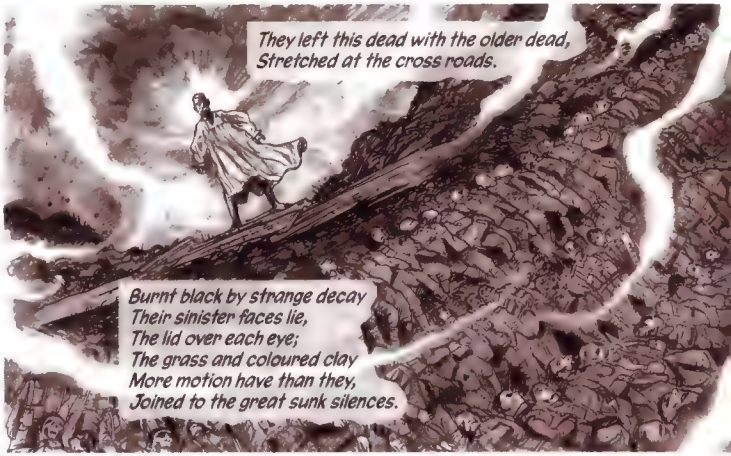


EN OUVERTURE : *Above The Dreamless Dead*, une anthologie sur la poésie liée à Première Guerre mondiale, dans laquelle Pat Mills adapte le texte *Dead Man's Dump* d'Isaac Rosenberg, dessiné par David Hitchcock.
CI-DESSOUS : Pat Mills est à l'aise en France. Il y a co-créé plusieurs séries d'albums comme *Sha* et *Requiem, Chevalier Vampire* (avec Olivier Ledroit) ou son dérivé, *Claudia, Chevalier Vampire* (avec Franck Tacito).

préoccupe encore de la culture et de la culture celtique, il y a une vraie appréciation des vendeurs pour le sous-texte de *Sláine* et pour moi, cela a beaucoup de valeur. Vous avez même des auteurs comme Jean Markale, qui m'ont influencé sur *Sláine*.

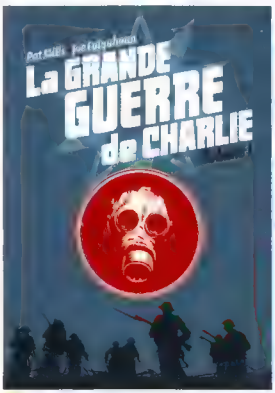
Vous être connus pour faire beaucoup de recherches... jusqu'où allez vous ?
Pour *Charley's War*, j'ai lu tout ce qui me tombait sous la main. À l'époque il n'y avait pas internet, donc ça m'a coûté beaucoup d'argent. Je voulais continuer l'histoire pour couvrir la Seconde Guerre mondiale, mais j'avais besoin d'un petit budget pour interviewer des survivants - vous savez il n'y a que très peu de livres anti-guerre à propos de la Seconde Guerre mondiale. Ils n'ont pas voulu alors j'ai abandonné la série.

J'ai le sentiment, comme disait Napoléon, que la vérité historique ne serait qu'une "fable convenue", une série de mensonges sur lesquels tout le monde est d'accord.
Prenons un exemple. Pour ma nouvelle série, – *Brothers in Arms* –, j'ai lu énormément de livres et j'ai été halluciné par le nombre d'histoires que l'on a oubliées et qui restent à raconter. Saviez-vous que ce sont les Anglais qui sont complètement à l'origine de la Première Guerre mondiale et qu'ils l'ont fait durer, alors que les Allemands voulaient la paix ? C'est un fait notoire et c'est rapporté par les documents, les journaux, les livres parus pendant la guerre. Mais aujourd'hui, plus personne n'en parle ! Il y a ce livre intitulé *Hidden History* par Docherty and MacGregor, ils ont un site aussi. On y apprend des choses hallucinantes, comme le commerce entre les pays belligérants pendant la première guerre. Les Français, les Allemands et les Anglais s'échangeaient leurs matières premières et équipements (caoutchouc, acier, explosifs, lunettes de visées, jumelles) pour pouvoir continuer à s'entre-tuer ! Pareil, de chaque côté des tranchées, on sniffait officiellement de la cocaïne. Les médecins d'ailleurs soignaient les soldats à la coke et à la caféine ! Ce pan de l'histoire a tout récemment été révélé, dans un livre intitulé *Cocaine Salesman* par Conny Braam.


They left this dead with the older dead,
Stretched at the cross roads.
Burnt black by strange decay
Their sinister faces lie,
The lid over each eye;
The grass and coloured clay
More motion have than they,
Joined to the great sunk silences.

Pourquoi pensez-vous que 100 ans plus tard, l'image des tranchées trouve toujours un écho chez les gens ? Peut-être qu'on y trouve une analogie avec aujourd'hui, avec la crise qui est pire que jamais ?
Je suis d'accord. Les gens se retrouvent dans cette imagerie. En Angleterre, le gouvernement et l'establishment ont remis en question des films comme *Oh, What a Lovely War*, *The Monocled Mutineer* et des comédies comme *Black Adder* et continuent de cultiver une certaine forme de mensonge qui veut que la guerre soit un noble sacrifice contre un méchant ennemi. On en arrive carrément à croire que les Anglais étaient innocents dans le conflit, alors qu'on sait aujourd'hui à quel point ils n'ont pas été les derniers dans l'escalade ! Les gens ont faim de ce type d'informations. Les gouvernements ont toujours eu peur que les gens aillent voir ce qui se cache au fond des tiroirs. À mon avis, les gens connaissent la vérité, ils ont cette intuition-là. C'est pour ça que des séries comme *Charley's War* continuent à se vendre.

Il y a des films français sur la seconde guerre qui vous ont marqués ?
Je suis un grand fan de *Joyeux Noël* de Christian Carion, (2005). C'est un film la trêve de Noël de 1914.



CI-DESSUS : *La Grande Guerre de Charlie* (*Charley's War* en VO), une BD réaliste sur le premier conflit mondial, traduit en France chez Delirium.

À GAUCHE : *Marshal Law* (qui n'a rien à voir son homonyme de *Tekken*), un justicier à l'allure SM, bien décidé à en finir avec les super-héros !

CI-DESSOUS : une autre BD-référence de Mills, les *ABC Warriors*.

EN HAUT : *Accident Man*, un assassin méthodique.

CI-DESSOUS : *Sláine*, l'hommage à la mythologie celte.

EN BAS : *Requiem*, dans une ambiance finalement pas si différente de certaines productions anglaises du scénariste.

Parlons un peu adaptation comics au cinéma. Pourquoi, avec toutes les séries que vous avez créées, aucune ou presque n'est courtisée par Hollywood? Pas de film *Marshal Law*, *Accident Man*, ou *Sláine* ! C'est quoi ce délire ?
À vrai dire, j'ai constamment des offres, mais à chaque fois, cela n'aboutit pas. Probablement que mes séries sont jugées trop extrêmes.

Vous avez vu le nouveau *Dredd* ? Qu'est ce que vous en avez pensé ?
Je l'ai trouvé plus réussi que le premier film. Mais c'est dommage qu'ils aient ignoré le visuel S.F de Carlos Ezquerra et aient remplacé ça par une espèce de réalité-poubelle. La BD, à l'origine, est plus fantastique et plus drôle, et cela m'a un peu manqué.

Parlons un peu de *Marshal Law*. Pensez-vous que depuis sa première apparition en 1987, sa "chasse" aux super héros est toujours d'actualité ?
Je dirais que pourchasser les héros est plus urgent et important que jamais. Les super-héros sont une métaphore du pouvoir de l'Amérique, donc ils doivent être critiqués, plus qu'ils ne l'ont jamais été.

Le marché a cependant bien changé. Les personnages sont tellement redéfinis à chaque minisérie ou reboot, qu'ils en perdent en quelque sorte leur identité.
Tout dépend des motivations des scénaristes ou artistes. Je suis obsédé par l'idée de voir de vrais héros. C'est une motivation très forte. Or, très peu de super-héros sont de vrais héros. Si les scénaristes n'ont pas de motivations personnelles fortes à écrire ces histoires, alors les personnages vont être peu intéressants et peu convaincants.

Vos fans adoreraient voir un film où *Marshal Law* s'attaquerait au Public Spirit ou au Private Eye (des versions tordues de Superman et Batman). Mais est ce que ça ne poserait pas un problème commercial à produire et distribuer ? Imaginez la tête de Warner, si vous montrez un clone de Superman en train de se shooter dans des toilettes sordides ? !
Je ne sais pas comment on a pu s'en tirer à l'époque où la série était chez Epic. Mais aujourd'hui, c'est DC qui a repris les rééditions de Marshal Law et ils impriment d'ailleurs une version softcover pour Noël. On parle aussi de réimprimer les crossovers (*Marshal Law + Hellraiser / Savage Dragon*).
S'il y a de l'argent à se faire, je suis certain que l'éditeur trouvera un moyen pour que ça fonctionne ! C'est drôle, mais cette question ne s'est jamais posée lors de nos divers meetings pour le film *Marshal Law*. Mais c'est peut-être aussi que l'on n'est jamais allé très loin dans le développement du film.

En parlant de film, j'ai toujours adoré *Accident Man* (un assassin qui fait passer ses meurtres pour des accidents). Cela aurait pu faire un film il y a 10 ans, réalisé par Matthew Vaughn par exemple. Où en est le projet ?
Il y a toujours de l'intérêt autour du film *Accident Man*, une option est en cours. Je parle aussi avec Dark Horse de publier une nouvelle série. Je crois qu'on va finir par y arriver.

Vous allez participer à l'expo *Charley's War* à Meaux (du 16 octobre jusqu'au 4 janvier 2014, au musée de la Grande Guerre), que pouvez-vous nous en dire ?
Je suis très excité d'y aller. Déjà, cela offre une vraie reconnaissance de la valeur artistique des dessins de Joe Colquhoun. Je pense que c'est une reconnaissance qui aurait dû arriver il y a bien longtemps. Et puis cela attire un tout nouveau et jeune public. Ils peuvent vivre le drame de la Première Guerre mondiale et découvrir comment on peut être un vrai héros comme Charley, plutôt qu'un stupide super "héros". C'est plutôt pas mal, non ?

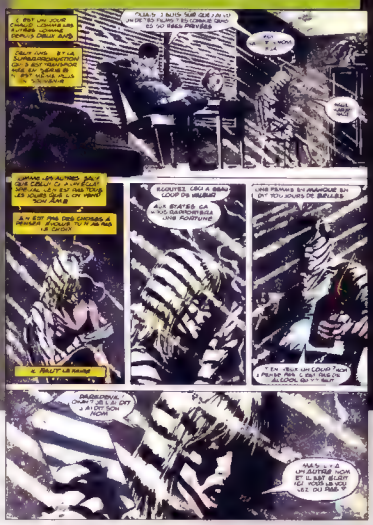
Propos recueillis par David Fakrikian

DAVID MAZZUCCHELLI
IL EST LIBRE MAZZ'

NÉ ARTISTIQUEMENT DANS LE RÉCIT SUPER-HÉROÏQUE, ET TRÈS VITE RECONNU PAR SES PAIRS ET LES LECTEURS COMME L'UN DES MEILLEURS DANS CE DOMAINE, DAVID MAZZUCCHELLI VA POURTANT S'AFFRANCHIR DES HÉROS EN COLLANTS POUR S'EXPRIMER À TRAVERS DES STYLES AUSSI DIVERS ET NOMBREUX QUE LES GENRES QU'IL VA TRAVERSER. EXISTE-T-IL UNE INVARIANTE STYLISTIQUE AU FIL DES ALBUMS QUI SE SUCCÈDENT OU VA-T-IL JUSQU'À SACRIFIER SON IDENTITÉ ESTHÉTIQUE AU PROFIT DES BESOINS SPÉCIFIQUES DE CHACUN DES RÉCITS QU'IL ABORDE ?

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

Le dessin de David Mazzucchelli, dans cet album, est de toute évidence réaliste. Ceci étant, dès la première planche, l'artiste annonce la couleur. Précisément, il annonce la lumière. Ce sont les ombres du store, ainsi que les rayons de soleil peints au pinceau sec, qui définissent le personnage de Karen Page et qui tracent les lignes de force qui s'opposent (et qui symbolisent l'affrontement des deux protagonistes). La trame utilisée, elle, permet au dessinateur de montrer du sombre sur fond noir (motifs du canapé au 1er plan de la 1ère case), ou du blanc sur fond clair (Karen dans la 1ère vignette). Nous sommes là en présence d'un impressionnisme pictural – au centre de la planche, remarquons le classique Strip Ternaire.



Lorsque le dessinateur prend la suite de Frank Miller sur *Daredevil* – ou plus précisément de Klaus Janson quant au dessin – il a la lourde tâche de passer après une véritable révolution sur le personnage. Outre un scénario innovant, le duo Miller/Janson a redoré le collant rouge du héros cornu en imposant de nouvelles normes visuelles, mettant l'accent sur des compositions plus graphiques que réalistes (contrastes d'aplats – silhouettes noires sur fond blanc et vice versa –, formes géométriques de base, visages schématiques et morphologies rigides, onomatopées qui investissent tout l'espace du cadre), le tout via une mise en page nouvelle (scènes d'actions découpées selon des cases horizontales, longue vignette, à gauche, qui prend toute la verticalité de la planche, et parfois même un gaufrier – partiel ou total – si cher à Frank Miller). Le trait de Mazzucchelli, lui, va rendre de la souplesse au personnage, une allure plus élancée, une gestuelle plus fluide, là où le dynamisme de ses prédécesseurs ne tenait qu'au seul découpage. Sous le pinceau de l'artiste, le justicier aveugle retrouve une élégance ombrée qui nous renvoie à la version de Gene Colan et nous retrouvons également sous son crayon le célèbre plan colanien qui avait quasiment disparu, à savoir la contre-plongée de ¾ dos cadrée très serrée. La beauté des visages subtilement éclairés peut évoquer encore ceux de Sy Barry. Et, concernant les mises en pages, si l'efficacité virtuose de Mazzucchelli est incontestable, elle renoue avec un classicisme de l'âge d'argent des comics de super-héros avec, notamment, la récurrence dans la planche du strip découpé en trois vignettes identiques, figure omniprésente chez Colan, toujours, ou encore chez John Romita Sr. Est-ce à dire que Mazzucchelli opère un retour en arrière formel? Qu'est-ce qui fait, dans ces conditions, que la patte de l'artiste devient aussitôt identifiable et immédiatement cotée, au point que Miller lui-même, lorsqu'il reviendra sur la série comme scénariste, recrutera David Mazzucchelli pour entamer avec lui une collaboration des plus marquantes ?

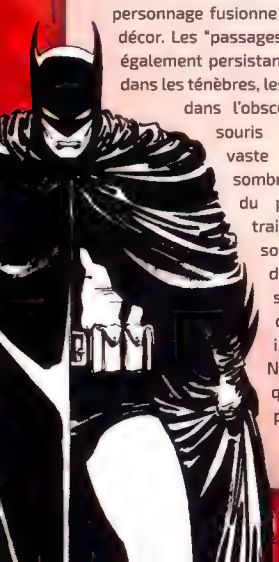
DAREDEVIL, BORN AGAIN

Cet album avec Miller au scénario, qui dès sa sortie – et de nos jours encore – s'affirmera comme l'un des récits les plus forts et les plus emblématiques du diable rouge, voit le style du dessinateur s'épurer au regard de son travail réalisé en collaboration avec Dennis O'Neil. Pour autant, les caractéristiques demeurent globalement inchangées. Finesse et réalisme sont de mise. Un réalisme à tendance picturale plus que graphique puisqu'au travail léché du pinceau (qui renvoie à la tradition "Milton Caniff"), s'ajoute un façonnage des

volumes par de hachures à la plume, fines et nerveuses. Mais à examiner le dessin avec attention, force est de constater que plus que les galbes et les contours, c'est la lumière que Mazzucchelli veut capter avant tout. Une lumière capitale sous son trait car c'est elle, avant le cerné, qui chez lui va créer les formes. Et du reste, tout au long du story-arc, le pinceau s'éloignera de la précision des débuts, traquant de plus en plus l'impression de l'artiste. Et c'est en cela que Mazzucchelli va se distinguer de ses pairs. Même si le réalisme obtenu dissimule encore sa démarche, c'est bien vers l'impressionnisme que tend son art. La première planche du récit, à cet égard, proclame toute son intention esthétique. L'usage de trames (comme on pouvait le trouver chez Caniff ou, si l'on veut remonter un tout petit peu plus loin, chez Noel Sickles), joint à la technique du pinceau sec, permet à David de donner à la lumière toute l'importance, toute la prédominance qu'il lui accorde, ainsi que son impact sur notre perception du réel. Trames, pinceau sec et modelés à la plume autorisent des clairs sur fond blanc ou des sombres sur fond noir, autant dire du pictural bel et bien. La page en devient presque un manifeste impressionniste réaliste séquentiel qui distingue Mazzucchelli de la plupart de ses contemporains dans les comics. Va-t-il par la suite poursuivre dans cette même voie, améliorant un dispositif d'une grande exigence picturale ?

BATMAN, YEAR ONE

C'est une fois de plus avec Frank Miller qu'il signe un autre album qui deviendra rapidement et durablement référentiel dans les comics – et dans la saga du Dark Knight de DC comics. La lumière y est encore omniprésente ; elle supprime ici et là de nombreux contours et le blanc du personnage fusionne alors avec celui du décor. Les "passages de l'ombre" y sont également persistants ; la cape se fond dans les ténèbres, les yeux disparaissent dans l'obscurité, les chauves-souris s'agrègent en un vaste aplat opaque et sombre. Les touches du pinceau, selon un trait toujours réaliste, sont bien visibles. En d'autres termes, nous sommes encore dans un courant impressionniste. Notons en revanche que les modelés à la plume ont disparu et que les trames sont résolument absentes, autant dire que les nuances disparaissent. L'artiste joue ici des contrastes purs des noirs et des blancs selon un principe clairement graphique et non pictural, développant une manière qui peut rappeler celle d'Alex Toth. Il ajoute de plus des cernés à la pointe tubulaire (stylo ou feutre qui produisent un trait d'épaisseur toujours égale), et certains visages ou décors sont altérés par de semblables petits traits, un style qui peut faire penser plus précisément à l'œuvre de la maturité de Hugo Pratt. Les différences peuvent sembler mineures, il n'en demeure pas moins que Batman, Year One relève avant tout de l'impressionnisme graphique, là où, globalement, le travail sur *Daredevil, Born Again* renvoyait, lui, à l'impressionnisme pictural. Mais Mazzucchelli va bientôt s'affranchir des héros costumés. Son trait en sera-t-il une nouvelle fois révisé ?



BIG MAN

Pour cet album sensible et touchant, où les non-dits nombreux et jamais résolus exhalent une poésie bouleversante - et dont le dessinateur signe également le scénario -, Mazzucchelli renoue avec l'impressionnisme pictural – étant entendu que nous prenons en compte la tonalité majeure du récit séquentiel. La pointe tubulaire a disparu. Seul un pinceau épais et nerveux prend en charge la totalité du dessin mais, en plus du noir et du blanc, l'artiste incorpore des aplats d'un gris-vert qui, comme les trames, lui permettent de détacher des parties claires sur des fonds blancs ou de rehausser des portions sombres sur des fonds noirs. Une voie véritablement picturale qui, cependant se distingue amplement de la période *Born Again*. C'est que le trait n'est plus réaliste, mais schématique. Anatomies simplifiées – voire approximatives, visages stylisés, taillés à grands coups de triangles anguleux, tout ce traitement concis, lui aussi, évoque ici et là de la peinture sur toile – et si nous voulions rapprocher ce trait-là d'un autre, notamment à propos des musculatures de ce *Big Man* et de certains faciès, ce pourrait être par exemple celui d'un Guy Davis, période *BPRD*. Après Gene Colan, Milton Caniff, Alex Toth et Hugo Pratt, cette parenté, ou plus précisément cette évocation, témoigne d'une grande richesse allusive de l'artiste – volontaire ou pas –, d'une diversité qui respire la liberté (car de toute évidence il ne s'agit à aucun moment de plagiat ni même d'une influence explicite, mais plutôt de voies similaires empruntées). Impressionnisme Schématique, disions-nous, voilà qui est nouveau chez David Mazzucchelli qui, on l'aura compris, ne va pas s'arrêter là dans son exploration multidirectionnelle des possibilités de la bande dessinée.

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

CITÉE DE VERRRE

Dans cette adaptation d'un roman de Paul Auster – avec l'écrivain Paul Karasik au scénario –, Mazzucchelli va à nouveau quitter le pictural pour trouver sous son pinceau un dessin qui tend vers l'abstraction iconique. C'est-à-dire un trait schématisé à ce point qu'il s'oriente vers le pictogramme. Un exemple manifeste de ce style est la ligne claire de Hergé. Certains personnages de Cité de Verre peuvent en effet évoquer ce courant, à ceci près que la lumière, chez Hergé, brille par son absence – exception faite d'une petite poignée de vignettes par album –, alors que David Mazzucchelli, lui, la conserve pour jouer de contrastes purement graphiques (précisons que la similitude s'arrête à la représentation du réel – visages ronds, simples points figurant les yeux,

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

décors réalistes et géométriques – et non sur la technique précise de la ligne claire qui implique et exige, entre autres conditions, une pointe tubulaire produisant un trait d'épaisseur constamment égale, là où David, ici, trace ses contours au pinceau). Encore une nouvelle voie pour un genre nouveau, par conséquent, l'iconique lumineux, en quelque sorte, que nous pourrions rapprocher, si l'on veut, d'un Jason Lutes, période *Double Fond* (encore une fois, il ne s'agit pas d'une réelle ressemblance de trait, ni même d'inspiration directe, mais tout au plus d'un courant stylistique comparable). Mais alors, serait-ce cette lumière (dont le dessinateur semble ne pas vouloir ou pouvoir se défaire), qui, au gré de ses expéditions artistiques aussi diverses qu'éclectiques – voire opposées –, serait comme un fil rouge incandescent qui fonderait son identité ?

ASTERIOS POLYP

À lui seul, cet album pourrait servir à l'illustration d'une complexe et complète théorisation de la Bande Dessinée, tant les recherches innovantes où les déclinaisons classiques – en termes de narration séquentielle – sont légion. Outre les innombrables hardiesses de mises en pages, de découpages ou de frottements de styles, l'artiste ira jusqu'à attribuer à chaque personnage une forme de bulle et une police de caractères propres, leur conférant par là même une voix unique. Mais là n'est pas notre propos. Si ici ou là une plume à la Gustave Doré vient travailler les volumes, si à certains moments une gouache blanche au pinceau sec à la Frank Miller vient épaissir les textures, et si parfois des vastes aplats de couleurs insaturées à la Chris Ware viennent brosser des paysages impressionnistes, le code central d'*Asterios Polyp* relève, lui, du dessin iconique sans lumière. La majorité des planches procèdent d'une sorte de style Atome (tel que celui de Serge Clerc, période *Meurtre dans le Phare*), à savoir un cerné minimaliste et au pinceau, de personnages schématiques dans des décors design postmodernes (nous le répétons, il n'est nullement question de mimétisme mais uniquement de voie). Si lumière il y a, elle ne provient que de la mise en couleurs et non du trait comme auparavant. À la question précédemment posée, force est donc de répondre : "non" ! Non, la lumière qui semblait coller à Mazzucchelli comme une ombre, n'est pas intrinsèque à sa manière puisqu'il peut s'en défaire à loisir. À ce stade, posons côte à côte les cinq albums. Nous sommes indéniablement en présence d'un art en changement. Peut-être même d'un art du changement. L'œuvre de Mazzucchelli serait-elle comme une illustration de cette pensée bouddhiste qui veut que l'ego soit une illusion et que l'être, comme toute chose, soit impermanence et perpétuelle transformation?

LA CONSTANTE QUI SE "PLANQUE"

S'affranchir... C'est, le mot d'ordre de David Mazzucchelli. S'affranchir du pictural, puis du réalisme ; s'affranchir de l'impressionnisme, et de la lumière même, enfin. Quelle liberté ! Mais retournons à tous ces albums – même si nous ne les avons pas tous décryptés, nous avons retenu les plus emblématiques en estimant que les autres procèdent de l'un de ceux-là. Derrière le trait qui se transforme, par-delà les styles qui se succèdent, et quels que soient les genres qui sont abordés, une figure de style récurrente émerge, doucement. Elle est conventionnelle, quasiment traditionnelle dans la méthode Marvel, si bien qu'elle passerait inaperçue, n'était sa répétition insistante dans les mises en pages de David Mazzucchelli (on peut la trouver jusqu'à dix fois sur vingt-deux planches successives – *Born Again* –, et malgré les expérimentations innovantes de *Asterios Polyp*, on la rencontre tout du long). Cette figure simple et classique, nous l'avons déjà évoquée plus haut. Elle est ce que nous pourrons appeler le "Strip Ternaire" (alignement horizontal de trois cases identiques – et qui forment ainsi un découpage du temps en trois unités égales). Mazzucchelli y a recours constamment, rythmant ses compositions asymétriques de cases, par une pulsation régulière en trois temps. Un point de repère stable, une scansion invariable et harmonieuse qui encadre les syncopes, les pauses, les accélérations. Ce strip Ternaire, cette temporalité rassurante de trois instants identiques, et qui permet au dessinateur de faire "respirer » toutes ses audaces de montage, pourraient bien être ce qui fonde véritablement son identité la plus basique. Alors impressionnisme pictural réaliste, impressionnisme graphique réaliste, impressionnisme pictural schématique, iconique lumineux ou iconique tout court, peu d'artistes dans la Bande Dessinée en général – et dans les comics en particulier –, se sont exprimés à travers autant de styles différents, et ce, sans souci apparent d'une continuité manifeste ou d'une griffe qui dirait son nom. Et qui reconnaîtrait, le dessinateur de *Daredevil, Born Again* dans les planches d'*Asterios Polyp* s'il en ignorait l'auteur ? On l'a vu, derrière les métamorphoses nombreuses et radicales de son trait, se cache une des plus discrètes. Un presque rien qui perdure et traverse les albums. Ce presque rien est tout simplement un rythme. Une pulsation. Le cœur d'un artiste protéiforme qui bat la mesure d'une œuvre rare, unique et exigeante.

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

COMICS * DVD BR * LIVRES

SMART Guide

On dit que trop d'info tue l'info. C'est vrai. Et dans la jungle des sorties comics, DVD/Blu-ray, livres, il fallait s'y retrouver. Le vénérable Guide de Lecture laisse donc sa place à un guide plus intuitif et plus complet. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

super-héros

AVENGERS EXTRA #12 : CAPTAIN MARVEL 1

Redémarrage pour la série *Captain Marvel*. C'est pourtant toujours Kelly Sue DeConnick qui officie au scénario mais la relance se justifie alors que l'héroïne a un nouvel objectif dans la vie : explorer les étoiles. DeConnick, épaulée par David Lopez au dessin, fait atteindre à son personnage une vraie vitesse de croisière, tout en jouant un certain effet miroir avec les Gardiens de la Galaxie.
Et puis que quelqu'un qui se nomme Captain Marvel veuille protéger tout l'univers entretient une certaine tradition. Reste à savoir quoi faire de son chat....

PAN 5,70€ OCT

LA BALADE DE LOBO

C'est ni plus ni moins que la mini-série qui a défini Lobo pour toute une génération, le transformant en motard de l'espace tellement violent et exagéré qu'il en prend des airs de Vil Coyote, prêt à tout pour défendre ses... dauphins apprivoisés ? Deadpool, à côté de lui, est un peu fleur bleue ! Lobo ? Vous ne savez pas ? Dans sa langue cela veut dire "celui qui dévore les entrailles de ses ennemis". Et quand c'est mis en image par LE Simon Bisley au mieux de sa forme, que c'est scénarisé par Keith Giffen et Alan Grant, ça devient une référence, un must.

URB 19 € OCT

BATMAN & ROBIN - TOME 2

Peter Tomasi et Patrick Gleason nous servent un très bel arc. Si le méchant n'est pas des plus charismatiques, l'histoire s'appuie sur la présence de tous les fils de Batman. C'est-à-dire que Nightwing, Red Hood, Red Robin et le jeune Damian sont de la partie, dans une aventure où la complicité entre les personnages est tangible. C'est aussi la dernière occasion de les réunir avant la fin de *Batman Inc* et la disparition tragique de Damian. Gleason est vraiment en grande forme. Et l'écriture de Tomasi respecte vraiment les spécificités des personnages.

URB 17,50 € NOV

DELUXE FUSION COMICS : KICK-ASS - TOME 3

Voilà. La trilogie *Kick-Ass* (à laquelle il faut ajouter les aventures d'Hit-Girl en solo) touche à sa fin. Après des années d'attente les fans vont savoir... la chute. Est-ce que l'odyssée de Dave se termine bien ou vire à l'horreur. C'est *Kick-Ass* et cela implique certaines choses, un certain ton. Mais par moments on a quand même l'impression que les auteurs peinent à passer à la vitesse supérieure. Cela reste quand même le grand final, Kick-Ass et Hit-Girl n'ont rien à perdre et décident d'en finir avec la pègre. Et ils ne font pas les choses à moitié.

PAN 25,40 € NOV

HORS COLLECTION : MIRACLEMAN 2

On vous a déjà dit tout le bien qu'on pense de *Miracleman* (en gros : vous n'avez pas d'excuse si vous passez à côté). La famille du héros doit faire face à de nouvelles responsabilités tandis que Miracleman lui-même tente de retrouver son équilibre. Mais son épouse est-elle un atout ou un handicap ? Il semble bien que c'est à d'autres personnages de prendre la décision. Une nouvelle fois on retrouve les épisodes originaux (par Alan Davis, John Ridgway et Chuck Austen) et quelques bonus, comprenant aussi la version première par Mick Anglo.

PAN 14,95 € NOV

JUSTICE LEAGUE SAGA #12

En marge de *Forever Evil*, Cyborg est en ruine. Pour paraphraser un générique célèbre, "*Messieurs, nous pouvons le reconstruire !*". Vic Stone n'est pas fini. Bien au contraire. Et d'autres héros se lèvent pour résister aux envahisseurs. Qui survivra ? C'est à voir. Pendant ce temps, sur Terre 2, le nouveau Batman trouve de nouveaux alliés (et un nouveau scénariste,

LES GARDIENS DU GLOBE TOME 1

Quand Invincible n'est pas là, les souris dan... euh, non. Disons plutôt qu'en théorie il n'y a plus personne pour protéger la Terre tandis que le héros de Robert Kirkman est dans l'espace, à combattre les Viltrumites. Alors il est grand temps de reformer les Gardiens du Globe, sorte d'Avengers de l'univers d'Invicible, désormais dirigés par Brit. Là où Kirkman est très fort, c'est que les personnages sont nombreux et que finalement tout le monde est sacrifiable. De quoi faire progresser la complexité de héros d'habitude coincés au second rang dans Invincible. Fun et énergique !

DEL 15,95 € OCT

Tom Taylor) contre les forces d'Apokolyps. Globalement le panaché de la revue (qui contient aussi *Green Arrow*, *Flash*, *Suicide Squad)* est efficace. Sauf la JLA, visiblement à la dérive.

URB 5,60 € OCT

LA LÉGENDE DE DARKSEID

Axé autour de la minisérie *Legends* (dessinée par John Byrne), cet album est en un sens similaire au format "Anthologie" d'Urban dans le sens où on y retrouve d'autres récits complémentaires. C'est-à-dire non seulement des épisodes d'*Adventures of Superman* ou Action Comics complémentaires de Legends mais aussi quelques histoires tirées du *Jack Kirby's Fourth World* (et donc sous la houlette là aussi de Byrne). Bref, cette légende de Darkseid est un tour d'horizon presque complet de Darkseid vu par Byrne (ne manquerait que quelques spéciaux comme le *Darkseid/Galactus*).

URB 22,50 € NOV

MARVEL GRAPHIC NOVEL : X-MEN - NO MORE HUMANS

Un jour les mutants se réveillent, et il n'y a plus d'humains sur Terre ! Si Magneto peine à cacher sa joie, Wolverine et Cyclops sont obligés d'unir leurs forces pour résoudre cette énigme. Qu'est-il advenu du reste de la planète ? Et soudain le responsable leur propose de passer à autre chose, de fonder une véritable utopie. Mike Carey retrouve les X-Men pour cette graphic novel et envoie du lourd au niveau vieilles connaissances. Mais pour le coup, les dessins de Salvador Larroca cohabitent mal avec le scénario. Du coup ça a le goût d'un annual.

PAN 17,50 € OCT

MARVEL SAGA #4 : PUNISHER 1

Frank Castle revient mais le scénariste Nathan Edmonson lui fait revoir ses méthodes. Grillé à New York, le Punisher décide de s'installer sur la côte ouest. Sous le soleil de Los Angeles, le justicier doit trouver de nouvelles marques tout en devant faire face à d'autres personnages de l'univers Marvel qui, eux aussi, pensaient avoir la paix dans cette ville. Tenez, par exemple, Electro... Ce retour de Frank vers les super-villains fait un peu penser à l'approche qu'avait Rick Remender sur le personnage, mais dans un cadre plus neuf, avec de nouvelles règles.

PAN 5,70€ NOV

SPIDER-MAN #16 : LA NATION BOUFFON 1

Le Bouffon Vert a été un vrai poison dans la vie du Spider-Man Supérieur pratiquement depuis qu'Otto a remplacé Peter. Mais de quel Bouffon s'agit-il ? Et maintenant qu'il s'est assuré les services de la plupart de ceux qui revendiquaient l'héritage d'Osborn, est-ce que New York est de taille à résister à l'invasion d'une véritable Nation Bouffon ? Spider-Man/Octopus, lui, n'a pas pris la mesure réelle de son adversaire et le réveil va être difficile. Le compte à rebours est enclenché et l'issue de cette bataille va réellement secouer l'univers de Spider-Man.

PAN 4,80 € OCT

ULTIMATE UNIVERSE NOW

Refonte totale de l'univers Ultimate après qu'un "petit accrochage" contre Galactus ait quand même sacrément bousculé la donne. Oubliez les anciens Ultimates. Comme s'il ne suffisait pas que

ORIGINAL SIN EXTRA 1 : ORIGINAL SIN 0

À l'aube du nouveau crossover Marvel, Nova et Uatu se rencontrent à nouveau, sans réaliser que c'est la dernière fois. Mark Waid, aux commandes de ce #0 (mais pas du crossover) s'intéresse aux motivations du Gardien et mesure tout ce qui le rapproche de Sam Alexander. Un épisode sympa, qu'on enchaîne ou pas avec le crossover en question. Mais au moins la structure est différente et ce prélude n'est inutile. En bonus, une histoire non liée à *Original Sin* mais qui vous donnera un aperçu du retour des Gardiens de la Galaxie du prochain millénaire, *Guardians 3000*.

PAN 4,30€ NOV

Miles Morales doive assurer l'héritage de Spider-Man, le voici qui, là aussi, reforme l'équipe avec une composition nouvelle, beaucoup plus jeune. C'est aussi l'occasion de fêter la 200e histoire de Bendis sur *Ultimate Spider-Man* (même si le personnage a changé) et de découvrir les Ultimate FF, qui, eux non plus... ne sont plus tout à fait les mêmes.

PAN 5,70€ NOV

PATRIMOINE

SNOOPY ET LE PETIT MONDE DES PEANUTS - TOME 3

Charlie Brown, sa vie, ses soucis existentiels... sous le regard impassible de Snoopy, le chien philosophe. Avec ce troisième tome de l'intégrale, Delcourt en arrive aux "sundays" de Charles M. Schulz, publiés dans les années 1974-1975. Une occasion de plus de constater qu'il y a d'un côté Schulz et de l'autre... rien, tant Snoopy est sans pareil. Un trésor de la bande dessinée américaine, qui reprend vie dans cette collection, pas très chère.

DEL 14,95 € NOV

O.M.A.C. PAR KIRBY

Si Jack Kirby avait voulu travailler sur des adaptations des films *Blade Runner* ou sur *Mondwest*, il aurait sans doute produit quelque chose de très proche. Futur délirant où les corporations et les syndicats du crime règnent en maître, compagnons synthétiques qui trompent les humains... Et la première apparition non seulement du O.M.A.C. classique mais aussi de son frère artificiel, en orbite. Si O.M.A.C. fut une courte série, elle fut forte et s'appuie sur toute l'imagination de son auteur. Toujours pas très fan de voir Buddy Blank traduit en "Otto Ordinaire" mais bon, ça ne ruine pas l'ensemble.

URB 17,50 € NOV

SHAZAM

Passée à l'origine en complément des aventures de la Justice League, cette mise à jour des origines de Shazam gagne en puissance dans cette version complète. Geoff Johns et Gary Frank redonnent de la classe au personnage tout en l'amenant au XXIe siècle. Les reboots et réinventions de personnages ont mauvaise presse mais quand ça marche, il faut aussi le dire et Shazam est assurément un des grands gagnants de la remise à plat de DC, servi par deux créateurs qui, manifestement, prennent plaisir à travailler ensemble. Si vous voulez tout savoir sur le Shazam moderne, c'est par ici...

URB 17,50 € NOV

SUPER-HÉROS, UNE HISTOIRE FRANCAISE

Notre rédac' en chef, Xavier Fournier, est un passionné de comics, c'est un fait. Mais il a une marotte : les super-héros français. Car oui, il y a en a, et pas qu'un peu ! Cet ouvrage colossal de 240 pages les recense tous. Plongez dans l'histoire d'un genre, à travers des images d'archives, souvent très rares, que l'auteur a glané çà et là. Des plus anciens comme Judex, Rocambole, le Capitaine Fantôme ou L'Invisible aux plus récents comme Mustang, la Brigade Chimérique ou Hero Corp, ils y passent tous ! À dévorer ou à lire petit bout par petit bout...

DIV 39,95 € NOV

WINSOR McCAY, LES AVENTURES COMPLÈTES DE LITTLE NEMO

Non contentes de fêter les 75 ans de Marvel, les éditions Taschen ressortent aussi le *Little Nemo* de Winsor McCay en édition de luxe. Et ça le mérite. Vous aimez les mises en pages délirantes de J.H. Williams ? Celles de Mike Kaluta ? L'onirisme de Neil Gaiman ? Alors il faut absolument vous pencher sur ce précurseur qu'est McCay pour réellement comprendre quel est l'ancêtre des artistes les plus inventifs d'aujourd'hui. Comme souvent chez Taschen, ce n'est pas donné, mais à l'approche des fêtes c'est à garder en tête pour la liste des cadeaux.

DIV 150 € OCT

AUTRES HORIZONS

TELLOS INTÉGRALE

Tellos ? C'est non seulement une série mais aussi un univers épique et plaisant où un jeune héros peut voyager avec des compagnons à tête de tigre ou de renard. *Tellos* ? C'est un ton, quelque chose de plaisant, de clair et de beau à regarder, ménageant à la fois quelque chose d'épique et un petit côté "anime". La saga de Todd Dezago et du regretté Mike Weiringo, n'a pas pris une ride, fait donc partie des intemporels et Delcourt a la bonne idée de nous le proposer en réédition intégrale et durable. À *Comic Box*, on aimait *Tellos* lors de sa parution. Et on n'a pas changé d'avis !

DEL 27,95 € NOV

TRILLIUM

C'est la fin du monde ! Les murs de la réalité s'effondrent et les époques se télescopent. Rien de bien différent d'un pitch de *Crisis* sauf que, hep là, attention. Jeff Lemire, avec la double casquette de scénariste et dessinateur, donne beaucoup d'humanité à ça. Une botaniste du 4e millénaire croise ainsi un archéologue du XXe siècle et une histoire d'amour impossible commence. Si notre article sur Jeff Lemire vous a donné envie d'en savoir plus sur le bonhomme, c'est par ici, absolument, qu'il faut commencer, avec une œuvre personnelle, forte et poétique.

URB 19,50 € OCT

ANTASTIQUE/HORREU

GHOSTED - TOME 2

Davide Gianfelice, Miroslav Mrva et Matteo Scalera ramènent Jackson Winters, le génie du crime qui a pourtant le chic pour se retrouver pris dans des histoires surnaturelles. Et cette fois il a des fantômes aux trousses, tout en se traînant quand même un gros sentiment de culpabilité. D'ailleurs est-ce qu'il ne serait pas tout simplement maudit ? Dans l'ombre, quelqu'un semble bien tout faire pour, en agitant quelques poupées vaudou. C'est comme si quelqu'un avait mélangé les scènes d'un film de gangsters avec l'exorciste. Intéressant.

DEL 14,95 € NOV

LES SORCIERS DE LA GALAXIE COMICS

Voilà un fanzine à l'ancienne, de façon assumée, aussi bien sur sa forme que sur son objectif. On y parle "horreur et épouvante dans les publications françaises" ce qui, dans les faits, se traduit par une exploration des EC Comics (*Tales from the Crypt*), un retour sur Wally Wood, les publications Warren, Skywald et aussi, entre autres choses, une interview de Laurent Lefeuvre. Si vous aimez l'horreur vintage associée au coup de crayon des pionniers du genre, les anthologies comme *Creepy*, publié chez Delirium, alors il vous faut ce petit feuillet, édité par Franck Guigue.

DIV NC DISPO

WALKING DEAD - TOME 21

La guerre totale contre Negan s'achève. Et il ne peut en rester qu'un. Quelle communauté peut l'emporter ? Vous rangez-vous forcément du côté de Rick ou pensez-vous que nous sommes à la veille d'une défaite du même ordre que la chute de la prison ? Robert Kirkman et Charlie Adlard continuent leur jeu de montagnes russes. D'un moment à l'autre tout peut basculer, les perdants peuvent devenir des rois et inversement. Mais cette longue saga se termine sur une vraie secousse, un changement tranché dans le rapport de force. Est-ce que pour autant tous les héros seront encore là pour voir la fin ?

DEL 13,95 € OCT

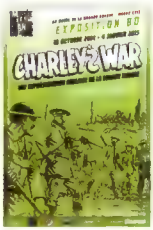
WITCHFINDER - TOME 2

L'expert occulte de sa Majesté, actif dans le passé de l'univers d'*Hellboy*, change de registre. Le voici en Amérique, pour y affronter démons et fantômes au pays des cowboys. Mike Mignola et John Arcudi écrivent... mais pour le dessin, l'idée a été très judicieuse d'aller demander à John Severin, dessinateur vétéran, de mettre tout ça en image. C'est un peu en rupture graphique par rapport au premier tome mais très efficace. Et c'est aussi le dernier job du géant (méconnu) des comics qu'était Severin. *Les Mystères de l'Ouest* option sorcellerie !

DEL 14,95 € NOV

EXPO

EXPOSITION *CHARLEY'S WAR*



La Grande Guerre de Charlie, la BD de Pat Mills (voir son interview dans ce numéro) et Joe Colquhoun n'est pas qu'une histoire. C'est l'Histoire, racontée de plus avec beaucoup de détails et le souci du réalisme. Les institutions françaises l'ont bien compris. Ainsi le Musée de la Grande Guerre, reconnaissant sa valeur documentaire, accueille de nombreuses planches de cette série anglaise pour cette exposition (et en a acheté certaines pour sa collection permanente). L'événement devrait également s'accompagner d'une table ronde sur les BD françaises et anglaises évoquant la Première Guerre mondiale.

Musée de la Grande Guerre du Pays de Meaux, Meaux (77) - Du 16 octobre 2014 au 4 janvier 2015.

LILLE COMICS FESTIVAL

Le Lille Comics Festival sera, cette année, la dernière des manifestations du calendrier, accueillant une horde de créateurs de comics, à savoir Al Ewing (*Mighty Avengers*), Barry Kitson (*Empire*), Alberto Ponticelli (*Unknown Soldier*), Stéphane Perger (*Avengers Origins*), Mauricet (*Tellos, Adventures of Superman*), Niko Henrichon (*Pride of Baghdad, Noé*), Boo Cook (*ABC Warriors*), Goran Sudzuka (*Y The Last Man*), Gabriel Hardman (*Planet of the Apes*) et plein d'autres encore.

Le Grand Sud, 50 Rue de l'Europe - Les 6 et 7 décembre 2014.

LA MAISON DES SUPER-HÉROS

La plupart des super-héros entretiennent un lien bien particulier avec la ville et l'architecture. Du coup, s'intéresser à leur domicile est loin d'être hors sujet. Cette exposition française se centre sur des endroits aussi particuliers que le manoir des Avengers, la Forteresse de la Solitude de Superman ou la Batcave de... vous savez qui. L'exposition est coproduite par la Maison de l'architecture et de la ville Nord-Pas-de-Calais, la Maison de l'architecture Poitou-Charentes et la Maison de l'architecture de Haute-Normandie, en partenariat avec la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême. Des planches mais aussi des maquettes animent cet événement soutenu par Marvel et DC.

Maison de l'architecture et de la ville Nord-Pas-de-Calais - Du 14 octobre au 20 décembre 2014.

PARIS COMICS EXPO

Déjà la troisième édition pour ce gros rendez-vous comics. Sara Pichelli (*Les Gardiens de la Galaxie*), Tim Sale (*Batman*), Adi Granov (*Iron Man*), Humberto Ramos (*Amazing Spider-Man*), Alan Davis (*Hulk*), Jeff Lemire (*Green Arrow, Animal Man, Sweet Tooth*), J.G. Jones (*Wanted*)... ne seront que quelques-uns des nombreux artistes présents sur place, avec un programme d'animations, des dédicaces, des conférences et un concours de cosplay qui attire de plus en plus de candidats inspirés. Et cette année, le festival profite même de la présence de la... Batmobile, grandeur nature.

Espace Champerret (Paris) - Les 22 et 23 novembre 2014.

PARIS MANGA & SCI-FI SHOW

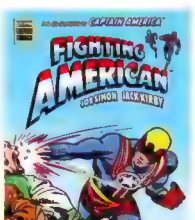
En novembre c'est le retour de Paris Manga, avec la désormais habituelle "Artist Alley" orientée comics et des dédicaces d'artistes tels que Roland Boschi (*Ghost Rider*), Julien Hugonnard-Bert (*Star Wars, Injustice*), Emil Cabaltierra (*Tortues Ninja*), Valerio Schiti ou Raymund Bermudez ainsi que la présence d'acteurs de *Game of Thrones, Doctor Who, Stargate* ou encore de quelques cosplayeurs enjoués.

Porte de Versailles (Paris) - Les 15 et 16 novembre 2014.

SUPER-HÉROS : UNE HISTOIRE FRANÇAISE, L'EXPO

En préambule de la sortie du livre *Super-Héros, une histoire française*, la Galerie Carole Kvasnevski accueille pendant deux semaines des pièces rares liées aux super-héros français (de nombreux originaux, y compris des planches de BD vieilles de plusieurs décennies ou des documents ayant plus d'un siècle), de Judex aux Sup'Héros, l'occasion de voir que tout cela ne date vraiment pas d'hier... et que dans le même temps, cette tradition continue de nos jours. Des planches de Lug, d'Artima, de mystérieux héros et héroïnes masquées et pas mal de surprises.

Galerie Carole Kvasnevski, 9 rue dautancourt, Paris – Du 6 au 23 novembre 2014.



FIGHTING AMERICAN

Dans la liste des super-héros patriotiques créés par Joe Simon et Jack Kirby, il faut compter, aussi, avec Fighting America, né dans la ferveur anticommuniste des années 1950. Si ce n'est qu'après avoir lancé leur héros dans une aventure au premier degré, les auteurs réalisèrent que l'hystérie était "too much" et firent de leur personnage une sorte de caricature assumée, combattant des gangsters et agents soviétiques de plus en plus délirants. *Fighting American* est méconnu en France et Neofelis comble la lacune, avec une préface inédite de Jean Depelley.

DIV NC OCT

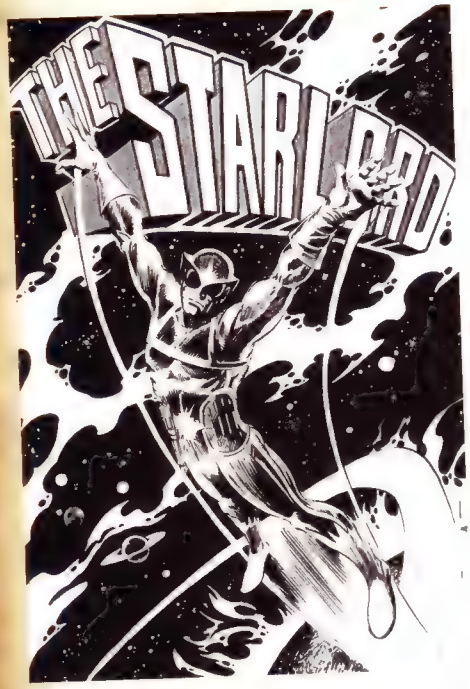
WHO'S WHO ?

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD Américaine

STEVE

L'HOMME DER

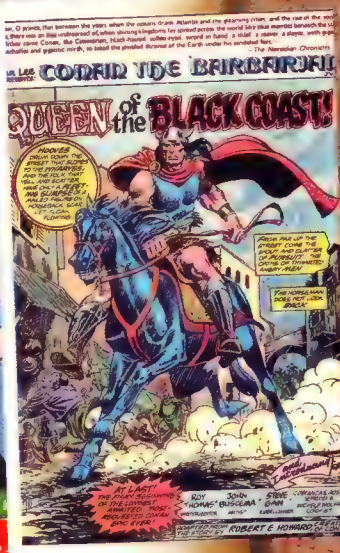
STEVE GAN EST UN NOM QUI A ÉTÉ CITÉ DANS DE NOMBREUX ARTICLES CETTE ANNÉE. VOUS L'AVEZ MÊME VU DANS UN GÉNÉRIQUE DE FILM. ET POURTANT, PEU DE LECTEURS DE COMICS PEUVENT SE TARGUER DE SAVOIR QUI IL EST. EN UN SENS, C'EST TOUT LE CONTRAIRE D'UN ANONYME. ON CONNAÎT SON NOM, CERTES MAIS QUI EST VRAIMENT LE CO-CRÉATEUR DE STAR-LORD ET QU'EST-IL DEVENU ?



Si, pour certains, le prénom de Steve, associé à des figures comme Steve Austin ou Steve Rogers, est typiquement américain ou tout au moins anglo-saxon, c'est bien ailleurs qu'il faut rechercher les racines du dessinateur Steve Gan. Né en 1945, il est en effet d'origine chinoise, naturalisé aux Philippines, où il a passé la plus grande partie de son existence. Dans sa jeunesse, Gan est l'un des poulains de l'artiste Nestor Redondo, grâce à qui il décroche un projet qui va le faire connaître dans le pays, une BD intitulée *Bernardita*. Dans les années 1970, Gan fait donc logiquement partie de ce que l'on a appelé alors "l'invasion des Philippins", quand des artistes tels qu'Alfredo Alcala ou Nestor Redondo se sont fait connaître en Amérique et ont commencé à travailler pour DC Comics, Warren Publishing ou Marvel. Plus précisément, c'est Tony De Zuniga qui lui met le pied à l'étrier pour ce nouveau parcours. Dans un monde idéal, on pourrait penser qu'à l'époque, les éditeurs américains s'ouvrent d'un coup aux artistes internationaux. La vérité est moins glorieuse. À l'aube des années 1970, Marvel ou DC font face à des rébellions internes. Des créateurs américains, voyant leurs héros apparaître dans des dessins animés ou constatant l'essor des ventes, réclament des augmentations. Les Philippins, eux, travaillent vite et bien. Et comme la BD, chez eux, est un marché moribond, leurs tarifs sont moins élevés. C'est de la main-d'œuvre bon marché pour les éditeurs américains. Steve Gan débute ainsi chez Marvel en 1974. Sa maîtrise des ombres et du trait fait qu'on l'oriente plus particulièrement vers des titres comme *The Savage Sword of Conan*, *Savage Tales* ou *Dracula Lives*. Assez à l'aise avec les musculatures, Gan est tout indiqué pour dessiner des barbares ou des colosses en tous genres. En 1975, c'est assez naturellement que l'on pense à lui pour un comic-book en couleurs qui se distingue des productions super-héroïques. Marv Wolfman lance en effet les aventures d'un héros se promenant torse nu dans *Le Triangle des Bermudes*, doté d'une force herculéenne. Pas de super-costume au programme. Steve Gan devient alors le co-créateur de *Skull The Slayer* (personnage éphémère dont les exploits seront traduits en France chez Lug, dans les pages de *Titans*). Mais *Skull* est une série bimestrielle qui ne suffit pas à combler l'emploi du temps de l'artiste. Quelques mois plus tard, on lui confie donc un autre lancement atypique, plus orienté vers le *space opera*. Dans *Marvel Preview #4*, travaillant en tandem avec le scénariste Steve Englehart, il devient le co-créateur de *Star-Lord*. C'est lui qui invente la tenue bleue originelle, le casque évoquant vaguement un hibou... Malheureusement pour Gan, Marvel Comics est alors victime de plusieurs séismes éditoriaux. Les éditeurs en chef se suivent, ne se ressemblent pas. Les vérités de la veille n'ont pas valeur d'engagement. Et

GAN

RIÈRE LE NOM



quand Steve Englehart claque la porte pour aller travailler chez DC, *Star-Lord*, qui aurait dû être l'équivalent d'une maxi-série de 12 épisodes, tombe à l'eau. *Skull The Slayer* est par ailleurs un échec, interrompu en urgence, en l'espace de quelques numéros. Alfredo Alcala ou Nestor Redondo, plus chanceux, s'installeront plus durablement sur la scène des comics américains. Steve Gan, lui, a parié sur les mauvais chevaux. Il signe encore quelques histoires publiées chez Creepy puis tire bien vite sa révérence, préférant s'en tenir aux séries éditées aux Philippines. C'est ce qui explique que Steve Gan disparaît du sonar des amateurs de comic-books après une carrière qui, en apparence, semble courte.

Gan est tout indiqué pour dessiner des barbares ou des colosses en tous genres.

En fait, le dessinateur reste associé avec cet univers mais d'une autre manière. Ne pouvant pas trouver de travail stable chez les éditeurs de comics, il va œuvrer dans l'animation, dessinant des décors ou des storyboards. On le retrouve ainsi au générique de cartoons tels que *Biker Mice* ou, plus ironiquement, les adaptations animées des *X-Men*, des *Quatre Fantastiques*, *Tarzan* ou de *Savage Dragon*. Mais il n'arrête pas pour autant la BD. Il la pratique simplement ailleurs, dans son propre pays. Il va d'ailleurs avoir plus de chance avec ses projets philippins. En collaboration avec le scénariste Carlo J. Caparas, Steve Gan lance une BD intitulée Ang Panday. Le héros est un aventurier qui, par la force des choses, a un petit air de famille avec *Skull*. Il s'agit d'un forgeron qui, trouvant une mystérieuse météorite, décide de se servir de ce matériau pour créer un couteau. Il s'avère ensuite qu'à cause des propriétés de la pierre, le couteau en question peut se transformer en épée mystique ou en d'autres armes. Le succès (en tout cas aux Philippines) est immédiat. À partir de 1980, Ang Panday va faire l'objet de plusieurs films, d'un dessin animé et plus récemment, d'une série télévisée (diffusée vers 2005). L'incarnation cinématographique la plus récente du héros est un remake lancé en 2009, pourvu d'une suite en 2011. Mais ce succès reste limité aux Philippines et, même là-bas, on fait plus volontiers référence au scénariste Caparas qu'au dessinateur d'origine. Finalement Steve Gan (qui a entre-temps monté sa propre maison d'édition) est perçu comme un faiseur donc la carrière internationale est largement oubliée. Ou l'était, jusqu'à il y a peu de temps. Avec le succès du film *Les Gardiens de la Galaxie* et le retour en grâce de Star-Lord, l'artiste a retrouvé une partie de sa gloire. Ce sont d'abord les comic-shops philippins qui se sont souvenus que Star-Lord avait été créé par un compatriote. Et selon l'artiste lui-même, Marvel Studios l'a dernièrement retrouvé, pour lui reverser ses droits d'auteur, liés à son personnage de Star-Lord.

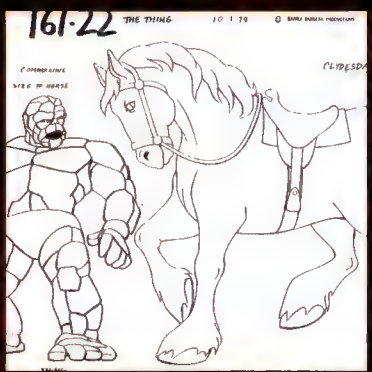
X.F.

LA CHOSE

La Chose faisant partie des Quatre Fantastiques, vous allez nous dire que nous sommes tombés sur la tête, que Ben Grimm, le colosse à la peau de pierre, n'a certainement rien d'un "oublié". Oui mais voilà, tout dépend de quelle version on parle. Car il existe une autre variation du personnage... considérée (et pour cause) comme une des pires adaptations en dessin animé. Cela a la couleur de la Chose, le nom de la Chose et pourtant...

Depuis quelques années la Fox travaille d'arrache-pied à son reboot cinématographique des Quatre Fantastiques, avec des bruits et des aperçus qui, pour l'instant, suscitent surtout l'inquiétude des fans. Est-ce que les "4F" seront respectés ou bien est-ce que nous aurons droit à un "machin" se voulant tendance. Trop tôt pour le savoir mais on peut se reporter à une autre époque où les Fantastiques étaient déjà malmenés en termes d'adaptation. En fait, à l'époque, Marvel n'est pas très regardant sur la notion de fidélité. Dès 1978, l'éditeur laisse les studios DePatie-Freleng produire le dessin animé *The New Fantastic Four* où la Torche était remplacée par... Herbie le Robot. La rumeur a longtemps voulu que les producteurs aient alors peur que les jeunes spectateurs se brûlent en voulant imiter le héros inflammable. En fait le personnage est une option pour un projet de film jamais concrétisé chez Universal. Autorisé à utiliser tous les Fantastiques sauf un, DePatie-Freleng l'avait remplacé par ce robot, espérant sans doute vendre quelques jouets au passage. Mais en 1979, c'est à Hanna-Barbera (*Scooby-Doo*) que Marvel confie la licence non pas des Fantastiques mais bien de la seule Chose pour un dessin animé de 13 épisodes qui démarre à l'époque. Bon. D'accord. Mais en quoi le fait que Ben Grimm connaisse quelques aventures en solo sur le petit écran fait-il de lui un personnage oublié, direz-vous ? C'est simple... ce n'est pas vraiment le même héros !

Pendant 13 épisodes, les jeunes spectateurs vont donc découvrir une réinvention hallucinante, à peine compréhensible. La norme pour Hanna-Barbera est de produire des heures ou des demi-heures d'émissions qui contiennent des micro-programmes différents. Le show du samedi matin devient donc *Fred and Barney Meet The Thing* ("Fred et Barney rencontrent la Chose"). Dans un segment, on croise les personnages préhistoriques des Pierrafeu (les Flintstones), Fred et Barney. Et dans l'autre il y a donc la Chose. Dans le générique, pour justifier le titre, on voit le monstre orange projeté à travers le temps et affronter des dinosaures en compagnie des Pierrafeu. L'intérieur des épisodes est d'une teneur totalement différente puisqu'on raconte les aventures de... Benjy Grimm, un adolescent qui, quand il met en contact les bagues qu'il a sur chaque main, se transforme comme par magie en un colosse de pierre à la voix rauque. On a l'impression que les pierres des alentours convergent vers le garçon pour le recouvrir. Aucune référence au reste des Fantastiques. C'est comme s'ils n'existaient pas. Benjy Grimm se transformant en la Chose devient donc une sorte de concurrent de Shazam



(il est d'ailleurs probable que ce fut là l'intention d'Hanna-Barbera). Benjy actionne ses bagues en utilisant son cri de guerre : *"Thing ring do your thing!"* (en gros, *"Bagues de la Chose, faites ce que vous savez faire!"*) et se change en monstre. Le seul lien avec les comics, c'est la présence du gang de Yancy Street, transformé ici en horde de motards stupides. Tout se passe comme si nous étions censés connaître les origines de Benjy Grimm et de ses anneaux. En lieu et place on est obligé de chercher de vagues indices dans le générique, qui le montre sous un rayon, dans un labo. Dans un épisode, on trouve pourtant une vague allusion où Benjy est mélancolique de "n'être qu'un monstre". Ce qui n'est pourtant pas le cas puisqu'il semble maîtriser ses transformations. Certains y voient l'idée que le vrai état de Ben Grimm, c'est la Chose. La scène du générique montrerait alors le héros en train d'essayer de redevenir humain mais se trouvant transformé en... adolescent. Et obligé de vivre cette mascarade. Au bout de 13 épisodes, le cartoon fut arrêté sans tambour ni trompette...

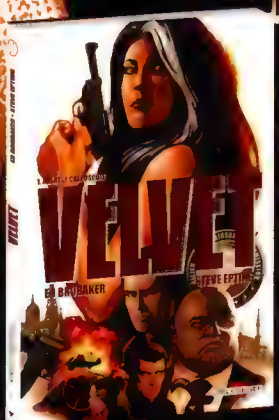
En revanche, connaître "Benjy Grimm" est utile pour mieux comprendre ce qui se passe dans la récente série *FF* de Matt Fraction et Mike Allred quand l'héroïne Miss Chose, gênée par le port de son armure à l'image de la Chose, se voit confier deux anneaux... qui, mis en contact l'un avec l'autre, lui permettent de matérialiser l'exosquelette seulement quand elle le veut. Quand elle les teste, Miss Chose s'écrie dans la VO : *"Thing rings do your thing!"* Et à ce moment, les pierres semblent converger pour la recouvrir, comme c'était le cas pour Benjy. Autrement dit, Matt Fraction importe dans la continuité un élément lié à un vieux dessin animé oublié du plus grand nombre. Bref, un petit clin d'œil rigolo... Si on le comprend...

Xavier Fournier

© 2014 Basement Gang, Inc. & Steve Epting. Tous droits réservés © 2014 Editions Delcourt pour la version française

VELVET

NE RESTEZ PAS DANS SA LIGNE DE MIRE



TOME 1

Avant le crépuscule

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

PAR ED BRUBAKER
ET STEVE EPTING

PAR LE SCÉNARISTE DE
CRIMINAL & FATALE

DELCOURT

QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

KIRBY : GOOD NEWS, BAD NEWS

C'est, a priori, une bonne nouvelle pour la famille Kirby qui était lancée depuis quelques années dans une procédure légale pour faire valoir plus de droits sur les personnages Marvel. Les deux parties ont finalement négocié avant d'en arriver au tribunal, les Kirby et la maison d'édition s'estimant tous les deux satisfaits du nouvel accord, vraisemblablement plus avantageux que l'ancien pour les héritiers de Kirby. Dans un autre registre le royaume de Kirby est secoué ces temps-ci par une information moins joyeuse, Greg Theakston et le Kirby Museum (en fait une structure dématérialisée active sur Internet) sont en délicatesse. Greg Theakston, qui avait en son temps été l'éditeur de *The Complete Jack Kirby* et un proche du maître, détenait des milliers de photocopies des crayonnés de l'artiste. Des pièces rares (d'autant plus qu'une partie des planches a été égarée ou dispersée) qu'il dit avoir prêtées au Kirby Museum il y a quelques années et qu'il veut maintenant récupérer. Sauf que de l'autre côté on considère que c'est un don. John Morrow (l'éditeur du *Jack Kirby Collector*, membre du conseil de surveillance du musée et donc autre autorité sur Kirby) accuse maintenant Theakston d'avoir volé les planches il y a près de trente ans à Kirby lui-même (ce qui au demeurant ne rendrait pas le "don" plus légal). Bref, les deux côtés s'accusent mutuellement et se menacent de procès.

SPIDER-MAN & THE X-MEN

SPIDER-MAN, MÊME CHEZ LES MUTANTS

On a vu Spidey chez les Avengers. Il a aussi été membre des Fantastiques. Les X-Men étant des mutants, ils semblaient être le dernier bastion à lui résister. Mais c'est fini. Avec la disparition de Wolverine, le titre *Wolverine & The X-Men* se retrouvait dénué de sens. Il sera remplacé par... *Spider-Man & The X-Men*, dans lequel l'homme-araignée sera une sorte de professeur extérieur venant donner des cours à de jeunes mutants. L'équipe créative sera composée d'Elliott Kalan (scénario) et de Marco Failla (dessinateur). À noter qu'une des couvertures du premier numéro sera signée du français Bengal.

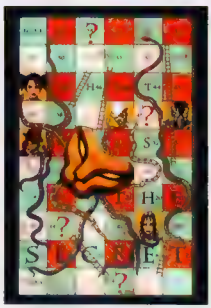
DARKSEID VEUT LA GUERRE

L'OMBRE DE DARKSEID PLANE SUR L'UNIVERS DC DEPUIS QU'IL EST DEVENU, EN 2011, L'ADVERSAIRE NÉCESSITANT LA FORMATION DE LA JUSTICE LEAGUE. MAIS, DEPUIS, LES LECTEURS N'ONT PAS VU VENIR GRAND-CHOSE. EN 2015, POURTANT, LE PIRE CAUCHEMAR DE LA LIGUE REVIENT. GEOFF JOHNS ANNONCE EN EFFET POUR 2015 UN GROS ÉVÉNEMENT SURFANT SUR LES RETOMBÉES DE FOREVER EVIL. CHOSE RAFRAÎCHISSANTE, CE NE DEVRAIT PAS ÊTRE L'OCCASION DE NOUS REFILER TOUT UN CROSSOVER MASSIF. *DARKSEID WAR* (LE TITRE DE LA SAGA) DEVRAIT SECOUER L'UNIVERS MAIS RESTERA CONTENU DANS LES PAGES DE LA SÉRIE *JUSTICE LEAGUE*. PAR AILLEURS C'EST JASON FABOK QUI DEVIENT LE NOUVEAU DESSINATEUR RÉGULIER DU TITRE.

ALISON BECHDEL A DU GÉNIE...

L'auteur de *Fun Home* ou de *Dykes to Watch Out For* vient d'être nommée parmi les bénéficiaires de la fondation MacArthur pour la session 2014. Il s'agit d'une subvention surnommée "don du génie", qui récompense le potentiel créatif. Concrètement l'artiste va recevoir 625 000 $ (soit près de 495 000 euros) en l'espace de 5 ans. Il est rare de voir un auteur de BD récompensé de la sorte et avec une telle somme, mais c'est particulièrement bien tombé, le travail de Bechdel étant effectivement novateur. Elle vient par ailleurs d'annoncer qu'il faudrait attendre 2017 pour lire son prochain opus, *The Secret to Superhuman Strength*.

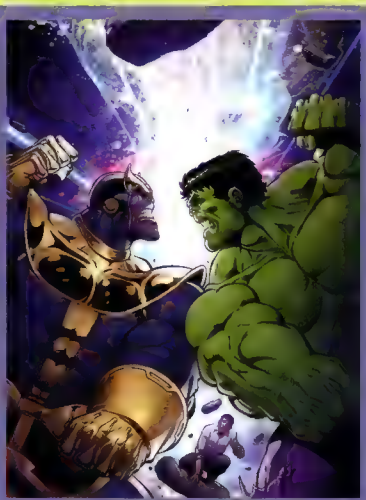
SECRET STORY



Comme la scénariste Gail Simone le laissait entendre dans notre précédent numéro, si elle quitte *Batgirl* c'est pour retrouver un titre qui lui est cher. Elle va en effet relancer *Secret Six*, équipe et série absente de la gamme DC depuis 2011. Bien que la nouvelle continuité implique quelques changements dans la composition, on sait déjà qu'on retrouvera Catman et Black Alice, une autre partie des Six restant secrète pour l'instant.
La scénariste annonce vouloir faire de ce titre le "Twin Peaks *des comics de super-héros*". Les dessins seront assurés par Ken Lashley et ça commence en décembre, aux USA.

LE TOUR DE DEAPOOL ?

Est-ce le tour de Deapool ? Marvel ne laisse plus passer quelques mois sans sacrifier un de ses personnages. Après la mort annoncée de Wolverine, David Gabriel, responsable des ventes et du marketing, laisse entendre que le nom du prochain sur la liste à y passer au mois de mars prochain contient "Dead". Ce qui semble viser directement le mercenaire taré. Si taré, en fait, qu'il n'est pas certain que la mort ait beaucoup d'effet sur lui.

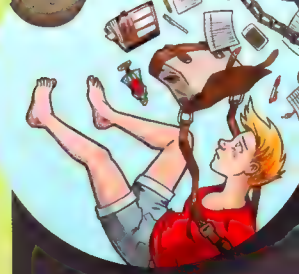


THANOS SMASH !

[illegible]

DMC ENTRE DANS LA DANSE

Le rapper DMC (de RUN DMC) est le dernier people en date à faire le bond vers les comics, qu'il admire de longue date. La BD *DMC* transformera le chanteur en super-héros, sous la houlette de Damion Scott (ancien scénariste de Batgirl). Les dessins seront assurés par un collectif dans lequel on compte entre autres Felipe Smith (*All-New Ghost Rider*) et Jeff Stokely (*Six-Gun Gorilla*). Et pour la couverture ? Rien de moins que le vétéran Sal Buscema ! Ça s'annonce quand même comme un gros ovni, ce truc...



FEMME FORTE

Dans un contexte où la place de la femme dans les comics fait beaucoup parler (voir notre article dans ce numéro), Top Shelf Productions a trouvé le titre de circonstance : *Strong Female Protagonist* (protagoniste fort et de sexe féminin), regroupant les pages d'un webcomic de Brennan Lee Mulligan et Molly Ostertag, financé par Kickstarter. Alison Green est une ancienne super-héroïne, Mega Girl, toujours douée de super-force et d'invulnérabilité. Elle a laissé tomber pour suivre ses études mais son passé va la rattraper.

BONNE ACTION

Les maisons d'édition de comics n'ont pas toujours bien traité les créateurs de leurs personnages. Raison de plus pour dire quand elles le font. Alors l'ancien scénariste Bill Mantlo (*Micronauts, Rocket Raccoon*) nécessite une prise en charge constante depuis un accident, les responsables de Marvel Studios ont lui ont organisé une projection personnalisée des *Gardiens de la Galaxie* au moment de la sortie du film. Bill Mantlo a ainsi pu découvrir ses personnages à l'écran. Sa famille qualifiant l'événement de jour le plus heureux de sa vie depuis l'accident.

FLÈCHE DE FIN

C'est officiel : non seulement le run de Matt Fraction sur *Hawkeye* touche à sa fin mais la série elle-même va s'arrêter au #22, bien qu'elle restait commercialement viable. Marvel a fait le choix de s'en tenir à un volume entier par le même auteur (comme pour le *Uncanny X-Force* de Remender). Une future relance avec de nouveaux auteurs serait en conception, d'après Tom Brevoort.

TOUS AVEC ZEF'HIR

Le Garde Républicain (de Terry Stillborn) et *Fox Boy* (de Laurent Lefeuvre) s'engagent aux côtés du héros Zef'Hir pour une vente de planches originales dont les bénéfices iront à la recherche contre la mucoviscidose. Elle se déroulera le samedi 29 novembre à Brest (à Océanopolis), de 10 h à 17 h. Plus de renseignements et liste des auteurs participants sur *www.zefhir.fr*

CHO TIME

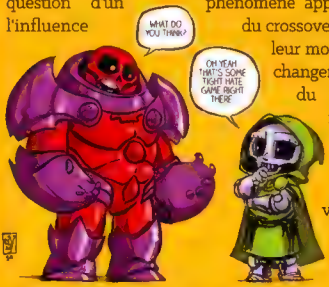
Alors que Frank Cho s'était concentré sur du travail pour Marvel ces dernières années et qu'il a encore quelques titres personnels qui dorment dans les limbes, l'auteur a annoncé son retour vers la formule du creator-owned et le lancement de deux séries pour 2015. L'une, *World of Payne*, verra le jour chez Flesk Publications au printemps. L'autre, Skybourne, sortira chez Boom! au printemps.

ÉCRAN VERT

Erik Larsen l'a annoncé sur sa page *Facebook*, début septembre. Un scénario de film de *Savage Dragon* vient d'être finalisé (série qui n'est qu'à quelques mois de fêter son numéro 200). Un scénario ne veut pas pour autant dire que le long-métrage est sur le point de se faire. Mais on croise les doigts ! Après tout, si des tortues y arrivent...

AXIS : LA TÊTE À L'ENVERS ?

Marvel a révélé une partie du pitch d'*Avengers & X-Men : AXIS*. Et pour le coup cela risque de sacrément secouer l'univers en question puisqu'il y est question d'un phénomène appelé l'Inversion. En clair : Sous l'influence du crossover certains personnages vont voir leur moralité inversée ou tout au moins changer de bord. Des héros vont passer du côté obscur mais l'Inversion frappera aussi certains super-villains qui vont se découvrir une moralité et l'envie de faire le bien. Toute tentative d'y voir une retombée du succès de *Superior Spider-Man*... n'est sans doute pas infondée !



MOORE À LA PUISSANCE 100

Alan Moore retrouve le chemin d'Avatar Press pour se mettre au service de la création d'un autre. Il scénarise en effet *Crossed : The Hundred*, une minisérie en six épisodes (dessinée par Gabriel Andrade) qui se déroule dans l'univers assez malsain de *Crossed*. Comme le titre le laisse entendre, le récit se déroule 100 ans après le début de l'infection imaginée par Garth Ennis. Un joli coup d'Avatar pour relancer *Crossed* (les dernières minis ayant été peu inspirées).

HORREURS EN SÉRIE

Dans la série "continuons d'exploiter le filon Batman/Gotham", DC annonce *Gotham By Midnight*, une série d'horreur se déroulant dans la ville bien connue, centrée sur Jim Corrigan (le policier qui se trouve être le Spectre, par ailleurs). Alors que Corrigan est annoncé comme un personnage secondaire dans une des séries TV du groupe et que la marque Gotham monte elle aussi en valeur, ce *Constantine* façon *Gotham* fait sens sur le plan commercial. L'argument qui fait mouche, c'est qu'en plus du scénariste Ray Fawkes, on retrouvera Ben Templesmith aux dessins.

NOUVEAU MIRACLE

Il est fort probable qu'après que Neil Gaiman et Mark Buckingham aient livré la fin tant attendue de leur Miracleman, Marvel fasse à nouveau usage du personnage dans un contexte inédit. La société n'en fait pas mystère. Mais elle a trouvé une bonne manière de ne pas attendre : un *All-New Miracle Man Annuel*, prévu en fin d'année aux USA, où Joe Quesada mettra en image un script oublié de Grant Morrison. Mais Peter Milligan et Mike Allred (*X-Statix*) y produiront également un récit. Ça s'annonce comme un must !

CHARLES S'EN CHARGE

Le scénariste Charles Soule vient de signer un contrat exclusif chez Marvel. Ce n'est pas totalement une surprise puisqu'il y écrit déjà plusieurs titres, dont la série *Inhuman*, considérée comme stratégique par l'éditeur. Mais cela implique qu'à court terme il devra arrêter d'écrire les séries qu'il signait chez le concurrent DC, c'est-à-dire *Red Lanterns* et l'excellent *Swamp Thing*. À noter que Sam Humphries lui aussi vient de signer un contrat exclusif chez le même éditeur.

media buzz

SUPER-POUVOIRS OU PAS ?

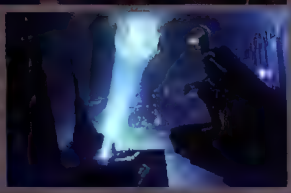
La série *Powers*, tirée du comic-book de Brian Michael Bendis, est en développement depuis des années. Après un pilote filmé pour la chaîne FX, le projet a été mis au placard. Mais ces mois derniers, Sony a décidé de relancer le projet avec un nouveau scénario et un casting flamboyant à la clé. Les épisodes seront disponibles uniquement sur Playstation Vue dès le mois de décembre. Un changement notable a été apporté au personnage de Deena Pilgrim, puisque le personnage est à présent afro-américain. Elle est interprétée par Susan Heyward (à gauche). Alors cette version sera-t-elle meilleure que celle de FX ? On vous en reparle très vite !

DC CONTINUE LES PROJETS TV

Fort de son succès avec *Arrow* et *Gotham* (au moment où nous écrivons ces lignes, *The Flash* n'a pas encore été diffusé), DC Comics et les chaînes de télé ont la folie des grandeurs. Premier projet annoncé : Supergirl. Un pilote a été commandé par CBS. La cousine de Superman, Kara Zor-El a déjà connu un film en 1984, mais a fait un flop. Une série télé sera-t-elle plus populaire ? TNT va tenter de transposer *Titans* dans lequel Nightwing, l'ex-Robin, dirigera une équipe composée de jeunes héros. Enfin, *Lucifer*, [illegible] par Fox qui produit déjà *Constantine*... De l'occulte en perspective.

LA GUERRE DES RÉALISATEURS

Tout a commencé par une photo de Henry Cavill, alias Superman en robe de Jedi tenant un sabre laser. Une petite blague de Zack Snyder, réalisateur de *Man of Steel* et du futur *Batman v Superman : Dawn of Justice* envers son collègue J.J. Abrams, réalisateur du prochain *Star Wars*. Ce dernier a rétorqué avec une photo de C3PO en Dark Knight. Pas vu à cela de l'argument, le "vol" d'une Batmobile sur le plateau de tournage. Après quelques jours, Snyder a tweeté une photo de Scarecrow, arrêté par la police de Gotham. Abrams contre-attaque en dévoilant le Faucon Millenium, sous la coque une Batmobile !



ÇA BOUGE À LA FOX

On ne sait pas trop quoi penser du reboot de *Fantastic Four* par Josh Trank (*Chronicles*). Seules deux photos ont été tweetées par le réalisateur : un buste de la Chose et un aperçu du Docteur Fatalis sur fond vert [illegible] Rien de bien convaincant. En plus, Fox vient de décaler la date de sortie de juin à août. Tant pis, on saura patienter. En revanche, lors de l'annonce de ce changement, le studio a communiqué une excellente nouvelle pour les fans de Deadpool : le "test" diffusé sur Internet a eu tant de succès que le film de Tim Miller sortira en février 2016. On ne sait pas si Ryan Reynolds sera de la partie et si le film sera interdit au moins de 16 ans.

DE NOUVEAUX AGENTS

Le retour d'*Agents of S.H.I.E.L.D.* a plutôt été bien accueilli. Du coup, Marvel met la gomme en guest-stars. Ainsi, Mockingbird (Oiseau-Moqueur en VF), la femme d'Hawkeye dans les comics, débarque fin octobre... en agent de HYDRA ? Serait-elle un agent double ? Un tweet d'Ange de Fran Kranz, un ami de Whedon, annonçait Robbie Baldwin, alias Speedball des New Warriors. Mais depuis, le message a été effacé... Pour sa série sœur, *Agent Carter*, Marvel Studios a négocié le retour de Dominic Cooper, qui reprendra son rôle d'Howard Stark (vu dans *Captain America : First Avenger*).

SORTIE DE PRISON

Si on en croit les annonces de casting pour la saison 1 de *Flash*, on [illegible] a presque tous été lancés : Wentworth Miller (*Prison Break*, *Captain Cold*, tandis que son compagnon de *Prison Break*, Dominic Purcell interprétera Heat Wave. Le Général Eiling aura les traits de Clancy Brown (*Highlander*, la voix de Lex Luthor dans les cartoons), quant à Tandie Cole, Grey Damon, Cassie et Kelly Frye, Plastique, trois nouveaux épisodes ont été commandés, même si la suite dépendra des audiences. L'épisode crossover avec *Arrow* a pour titre *The Brave and the Bold*, un nom plein de souvenirs pour les fans des comics DC.

ORIGINAL SIN EXTRA #1 : ORIGINAL SIN 0
Auteurs : Mark Waid et Jim Cheung

Au rayon BD le 4 novembre 2014

marvel.com

PREVIEW

JE M'APPELLE SAM ALEXANDER, ET MON RÊVE A TOUJOURS ÉTÉ D'AVOIR UN PÈRE DONT JE PUISSE ÊTRE FIER.

MAIS HÉLAS :

DANS SON CERVEAU IMBIBÉ DE GIN, MON PÈRE N'ÉTAIT PAS UN HOMME DE MÉNAGE DU COLLÈGE D'UNE PETITE VILLE D'ARIZONA. OH NON. IL ÉTAIT UN CENTURION DE L'ESPACE À LA RETRAITE, IMAGINEZ, REVENANT D'AVENTURES À TRAVERS LE COSMOS.

CHAQUE SOIR, MONSIEUR LE GLANDEUR ROTAIT DES "SOUVENIRS" NOYÉS DANS LE GIN, DE SON "FIER PASSAGE DANS L'INTERSTELLAIRE NOVA CORPS", JUSQU'À TROUVER LE SOMME".

ET JE VOULAIS LE CROIRE.

À EN CREVER.

PEINE PERDUE.

LA VIE N'EST PAS DEVENUE PLUS FACILE LE JOUR OÙ IL A FINI PAR DISPARAÎTRE POUR DE BON.
JE ME SUIS RETROUVÉ OBLIGÉ À REMPLIR SES TÂCHES, POUR SUBVENIR AUX BESOINS DE MA MÈRE ET DE MA SŒUR.
IL N'A LAISSÉ DERRIÈRE LUI QU'UN PAQUET DE CANETTES VIDES, ET UN VIEUX CASQUE, QUI PARAISSAIT AUSSI "SPATIAL" QU'UN COSTUME D'HALLOWEEN D'IRON MAN...
... ET QUE JE ME PRENNE LA VÉRITÉ EN PLEINE POIRE.
PAPA N'AVAIT PAS MENTI TOUTES CES ANNÉES.
IL AVAIT BIEN ÉTÉ UN AVENTURIER GALACTIQUE APPELÉ NOVA...
... DÉSORMAIS... C'ÉTAIT MOI !
... JUSQU'À CE QU'IL S'ALLUME UN SOIR...
... ET QUE, CURIEUSEMENT, JE L'ESSAIE...

ORIGINAL SIN EXTRA #1 :
ORIGINAL SIN 0
Auteurs :
Mark Waid et
Jim Cheung

Au rayon BD
le 4 novembre 2014

PREVIEW

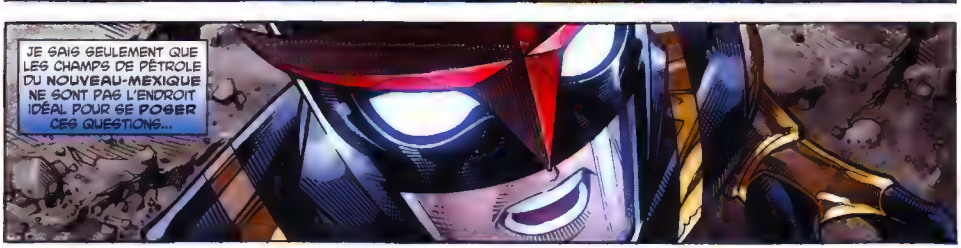
ORIGINAL SIN EXTRA #1 :
ORIGINAL SIN 0
Auteurs :
Mark Waid et
Jim Cheung

Au rayon BD
le 4 novembre 2014

PREVIEW

DEPUIS, VOUS N'IMAGINEZ PAS LE NOMBRE DE CHOSES QUI ONT FAIT QUE C'EST TRÈS COMPLIQUÉ DE GARDER DES BONNES NOTES.
DE MÉCHANTS EXTRATERRESTRES. DES MISSIONS AVEC LES NEW WARRIORS. DES RATONS LAVEURS QUI PARLENT.
C'EST ASSEZ COOL.
EN TANT QUE NOVA, J'AI VU L'ÉTRANGE, LE TRÈS ÉTRANGE...

... ET LE PLUS ÉTRANGE.
ALIAS CE TYPE CHAUVE QUI HABITE SUR LA LUNE.
SILENCIEUX. IMPÉNÉTRABLE. MAIS BON, IL SAIT ÉCOUTER.
ILS L'APPELLENT LE GARDIEN. IL NE DIT RIEN. IL RESTE LÀ, EN SILENCE.
SAUF QUE...
... SAUF QUE JE POURRAIS JURER QUE PARFOIS, IL VEUT DIRE QUELQUE CHOSE.
QU'IL VEUT M'AIDER À COMPRENDRE DAVANTAGE CE QUE ÇA SIGNIFIE D'ÊTRE NOVA, OU CE QUE JE SUIS CENSÉ FAIRE DE TOUTE CETTE PUISSANCE. OU...
... OU BIEN JE PROJETTE SEULEMENT, COMME LA FOIS OÙ CINDY BEADERSTON M'A ACCIDENTELLEMENT CHOISI COMME VALENTIN, ET CE SERAIT TOUT AUSSI GÊNANT. JE SAIS PAS.



... PAS QUAND ON SE DÉMÈNE POUR SAUVER DES OUVRIERS INNOCENTS D'UN DIEU AZTÈQUE GÉANT !
MON SOMMEIL ANCESTRAL S'ACHÈVE !
CEUX QUI PROFANENT CES TERRES SACRÉES DOIVENT MOURIR !
AINSI PARLE
TOHUAZOOMA!
À TES SOUHAITS.

ORIGINAL SIN EXTRA #1 ; ORIGINAL SIN 0
Auteurs :
Mark Waid et
Jim Cheung

Au rayon BD
le 4 novembre 2014

PREVIEW

ORIGINAL SIN EXTRA #1 :
ORIGINAL SIN 0
Auteurs :
Mark Waid et
Jim Cheung

Au rayon BD
le 4 novembre 2014

PREVIEW

PERSONNE N'ÉCHAPPE AU TOTEM VIVANT !
ET POURTANT...!
AAAAAAH!
J'AI VU CE MONSTRE AUX INFOS !
JE ME RETROUVE À BEAUCOUP REGARDER LES INFOS, LE JOURNAL DU SOIR, ÇA SUFFIT PLUS.
D'OÙ EST-CE QU'IL VIENT ? QU'EST-CE QU'IL VEUT ?
SI ON LE SAVAIT ! IL EST SORTI D'UN COUP DU SOL... ET S'EST MIS À RENVERSER LES DERRICKS COMME SI C'ÉTAIENT DES BOÎTES AUX LETTRES !
OH, GÉNIAL. SUPER FORT ET IL LANCE DES RAFALES, COMME SI ON ÉTAIT JUMEAUX.
SAUF QUE LUI, IL NE FAIT PAS D'EFFORTS POUR NE PAS SOUILLER SON PANTALON.
RÈGLE NUMÉRO UN, L'ÉLOIGNER DES PAS-GANTS. ALLEZ !
EH ! TOI !
TU OSES NARGUER UN DIEU, AVORTON ?

SE MOQUER DE TOMAZOOMA, C'EST PÉRIR EN SUPPLIANT LA PITIÉ !
MAIS TOMAZOOMA N'EST PAS UN DIEU DE MISÉRICORDE !
C'EST UN ROBOT.
ZZZAK
MAUVAISE APPROCHE. IL N'A RIEN SENTI.
AU MIEUX, ÇA LUI A CRAMÉ UN PEU DE PEAU ET FAIT FONDRE UNE PARTIE DE SON SQUELETTE.
... DE MÉTAL...
OH, ÇA CHANGE TOUT ! RENDEZ-VOUS, CHAIR ET SANG !
FATH OOM
ET LES ROBOTS AUSSI !

ORIGINAL SIN EXTRA #1 : ORIGINAL SIN 0
Auteurs : Mark Waid et Jim Cheung

Au rayon BD le 4 novembre 2014

PREVIEW

ORIGINAL SIN EXTRA #1 : ORIGINAL SIN 0
Auteurs : Mark Waid et Jim Cheung

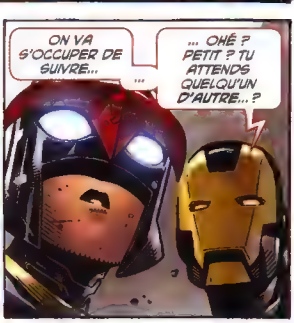
Au rayon BD le 4 novembre 2014

PREVIEW

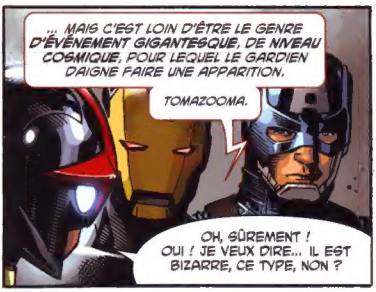
OUI ! UN KARMAGRAM POUR SAM ALEXANDER !
ET VOYEZ QUI SE POINTE DANS LEUR QUINJET ! LES TÉMOINS PARFAITS !
IL FAUT QU'ILS SACHENT QUE TU AS FAIT ÇA ! TIENS LA POSE ! TIENS LA POSE !

MESDAMES ET MESSIEURS, DES APPLAUDISSEMENTS POUR NOVA ! ON ARRIVE TARD À LA FÊTE, ON DIRAIT. BEAU TRAVAIL, PETIT.
AH, C'EST RIEN.
C'EST TOUT.
FAIRE PARTIE DE CETTE BANDE ? RECEVOIR UN COMPLIMENT DES AVENGERS, BON SANG ? C'EST LE TOP DU TOP.

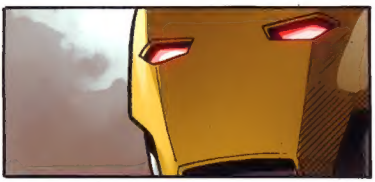
TROP CONTENT.
ON A SU QUE CETTE "DIVINITÉ AZTÈQUE" DÉTRUISAIT DES PUITS DE PÉTROLE AMÉRINDIENS...
... CLAIREMENT, ÇA EMPESTE LA MANŒUVRE DE ROXXON OU D'UNE AUTRE MULTINATIONALE. ILS CHERCHENT À TERRORISER LES LOCAUX POUR QU'ILS NÉGOCIENT LA VENTE.



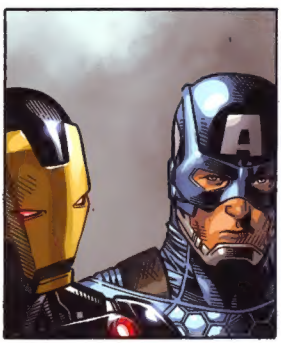
QUI, MOI ? NON ! C'EST JUSTE...
... UN GROS COMBAT COMME ÇA... JE ME DISAIS QUE PEUT-ÊTRE LE GARDIEN ALLAIT DÉBARQUER POUR VOIR ÇA.
EH, AMUSANT.
...
ATTENDS. TU PLAISANTES, HEIN ?
GRAVE ! JE PLAISANTE GRAVE ! QU'EST-CE QUE JE SUIS DRÔLE.
IL NE PLAISANTE PAS, ÉCOUTE, PETIT, SANS VOULOIR T'OFFENSER...


... MAIS C'EST LOIN D'ÊTRE LE GENRE D'ÉVÉNEMENT GIGANTESQUE, DE NIVEAU COSMIQUE, POUR LEQUEL LE GARDIEN DAIGNE FAIRE UNE APPARITION.
TOMAZOOMA.
OH, SÛREMENT ! OUI ! JE VEUX DIRE... IL EST BIZARRE, CE TYPE, NON ?

LE GARDIEN ? UATU ?
UATU EST VIEUX COMME LE TEMPS. IL LÈVE RAREMENT LE PETIT DOIGT POUR AGIR...
... MAIS IL STOCKE DES INFORMATIONS SUR TOUT, PARTOUT. IL ENREGISTRE ET ÉTUDIE LES ACTIVITÉS DE MILLIARDS DE MILLIARDS DE RACES.



JE VEUX DIRE, JE COMPRENDS CE QU'IL FAIT. MAIS POURQUOI ? IL ÉTUDIE POUR PASSER UNE ÉPREUVE ?
IL VEND L'INFO À DES PUBLICITAIRES ? IL CHERCHE QUELQUE CHOSE ?
PERSONNE N'ÉTUDIE AUTANT SANS Y ÊTRE OBLIGÉ. IL A SÛREMENT UN GENRE D'OBJECTIF. ALORS LEQUEL ?



ORIGINAL SIN EXTRA #1 : ORIGINAL SIN 0
Auteurs : Mark Waid et Jim Cheung

Au rayon BD le 4 novembre 2014

PREVIEW

La gueule de l'emploi

Si vous lisez la série du Spider-Man Supérieur, vous pouvez y voir que Peter Parker (en fait Otto Octavius) y est devenu patron. Une chose finalement pas si rare dans les comics, où des têtes d'affiches comme Bruce Wayne ou Tony Stark sont à la tête de multinationales et patrons de milliers d'employés. Encore qu'on ne les voit pas toujours. En effet, les super-héros vivent mal le fait d'exploiter le travailleur.

Dans le monde des comics, les héros sont idéologiquement plus près de Robin des Bois que du patron coté en bourse. La plupart d'entre eux s'intéressent en effet à une forme de justice sociale. Rares sont les patrons chez les super-héros. Mais il y en a. Et pas des moindres (Batman, Iron Man, Green Arrow, Iron Fist...). Ce qu'il y a d'intéressant, en revanche, c'est que ces dernières années, ils vivent de moins en moins bien leur rôle d'employeur. Il y a une nuance entre être un patron et un employeur. Le patron dirige la société. L'employeur dirige des employés. Crise oblige, avec toutes les charrettes annoncées régulièrement dans les médias, la position de l'employeur se révèle de moins en moins sympathique dans l'inconscient collectif. Et chez les scénaristes aussi. Dans les années 1970 ou 1980, il n'était pas rare de voir Tony Stark entouré de nombreux employés. En particulier pendant le run initial de David Michelinie et Bob Layton, pondu pendant les "années fric", quand le public se passionnait par ailleurs pour *Dallas* ou *Dynasty*. Le "bon patron" croisait bien, de temps à autre, un employé jaloux ou irresponsable qui deviendrait un super-villain. Mais la présence d'un personnel aimé et aimant était plus massive : sa secrétaire, son spécialiste en sécurité, son chef du personnel... C'est Batman qui a commencé à induire une temporisation, d'abord pour des questions techniques. Il semblait impossible que Bruce Wayne puisse jouer les justiciers à une telle cadence et diriger également son empire. On a donc créé un "sas" : le personnage de Lucius Fox, alias "ne vous inquiétez pas Monsieur Wayne, je m'occupe de tout". Bruce Wayne restant le propriétaire de sa société, est déconnecté de l'opérationnel. Par la suite ce modèle s'est répandu chez la majeure partie des héros-patrons : introduire un maillon qui fasse que le héros, bienveillant, ne soit plus en prise avec les affaires courantes de sa société. Tony Stark a essentiellement fait de Pepper Potts (anciennement sa secrétaire) la dirigeante de son entreprise à sa place et les allusions à d'autres employés se sont réduites de manière drastique. On pourra nous dire que Wayne et Stark restent quand même en contact avec au moins un employé (respectivement Fox et Potts eux-mêmes). Mais il est intéressant de voir que la nouvelle fonction implique un changement total des liens. Si Fox accepte ce poste, ce n'est pas pour l'argent, voyons ! C'est parce qu'il est un vieil ami de la famille Wayne ! Pepper le fait elle aussi par affection pour Tony. Leurs rapports sortent du strictement professionnel. Au final l'introduction de ces fusibles permet de débarrasser Wayne ou Stark d'une bureaucratie que nous n'avons pas envie de voir étalée sur 15 pages. Mais elle cache aussi ces employés qu'on embauche ou qu'on vire. Bruce Wayne, c'est le patron des bonnes nouvelles, le mécène, le financier. Pour les mauvaises nouvelles, passez à un service compta qu'on ne vous montrera jamais.

À l'inverse, il y a des chefs d'entreprises qui assument totalement d'employer. Mais ce ne sont pas des "gentils", loin de là. Le personnage qui est le plus couramment montré avec ses salariés, finalement, c'est Lex Luthor. Mais cela ne porte pas vraiment chance aux principaux intéressés. Quand on est employé de LexCorp, on a toutes les chances d'être broyé par la machine, d'être sacrifié sur une saute d'humeur du patron. Son "double" éphémère dans l'univers Marvel, Obadiah Stane, était taillé dans le même bois. Et puis il y a toutes ces corporations corrompues dont on voit régulièrement des employés, les Roxxon et autres, qui démontrent que, dans l'imagerie des comics, une entreprise qui montre ses employés fait preuve d'une hiérarchie, d'une logique de classe, et est donc généralement mauvaise. Dans le cas de Superior Spider-Man, c'est judicieux : le vrai Peter Parker n'aurait pas pris la décision, spontanément, de devenir patron. Traditionnellement dans l'univers de Spider-Man, la figure de l'employeur c'est, au choix, J. Jonah Jameson ou, en d'autres temps, Norman Osborn. Le salarié (Peter au Daily Bugle) y est broyé de différentes manières. Celui qui décide de devenir employeur, c'est Docteur Octopus se faisant passer pour Peter. C'est donc un personnage mauvais, qui n'aura pas de mal à rudoyer son équipe, forçant ainsi la main au destin de Spider-Man. Dans certains cas, les Luthor et autres Octopus semblent dénoncer l'enfer de l'entreprise. Dans d'autres (mais plus rarement), on peut se demander si la position d'un Stark – "Je m'en lave les mains, c'est pas moi c'est un autre" – son imagerie d'une société sans douleur et sans travailleur n'est pas un peu hypocrite. À moins qu'il s'agisse d'espérer dans un monde meilleur? Quel est le message qu'on nous envoie, au final? Il n'y a pas de réponse absolue, un même personnage pouvant se comporter avec de subtiles différences en faveur d'un changement de scénariste. Une chose est sûre : mieux vaux postuler chez Stark Industries que chez LexCorp !

Xavier Fournier

PARIS
COMICS
EXPO
EN DÉDICACE
Sara Pichelli
Adi Granov
David Messina
Francisco Herrera
JG Jones
Matteo Scalera
Humberto Ramos
Tim Sale
Sanjulián
Kenny Baker
(r2d2)
Paul McGann
(Doctor Who)
James Cosmo
(Game of Thrones)
Anthony Daniels
(C-3PO)
22 | 23
NOVEMBRE
LE SALON DÉDIÉ AUX COMICS
ET À LA SCIENCE-FICTION
Exposition et vente de produits dérivés cinéma et comics
sur plus de 5000 M²
ESPACE CHAMPERRET
6 rue Jean Ostreicher, 75017 Paris - Metro : Porte Champerret
www.pariscomicsexpo.fr
75
75 YEARS OF BATMAN
FINCH
TM & © 2014 DC Comics. All Rights Reserved.
DC COMICS
COMIC BOX
DELCOURT
PANINI COMICS
THOUGHT BUBBLE
L'ANNEES LASER
geek
nova
Direct Matin
GAME ONE
Le Monde.fr | PIXELS

EX AGENT DU KGB

AGENT DU S.H.I.E.L.D.

MEMBRE DES AVENGERS

ESPIONNE

BELLE ET VÉNÉNEUSE

TOUT SIMPLEMENT...

BLACK WIDOW™

HORS COLLECTION :
BLACK WIDOW - RAISON D'ÊTRE
Par **Nathan Edmondson** et **Phil Noto**
144 pages – Le **8 octobre**

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

MARVEL
marvel.com

© 2014 MARVEL

RETROUVEZ-NOUS SUR :